MAGAZINE
KAPPA
23
MAGGIO 1994
LIRE 5.000
3x3 OCCHI
GUNDAM F-91
GUN SMITH CATS
KC KODANSHA
ALL'INTERNO DI ANIME
IZUMI MATSUMOTO
EDIZIONI STAR COMICS

Pubblicazione mensile - Anno III
NUMERO 23 - MAGGIO 1994

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Direttore Responsabile:
Giovanni Bovini
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
(ovvero i "Kappa boys")
Assistente di Redazione:
Sabrina Daviddi

Segretaria di Redazione:
Francesca Capoccia
Consulenza Tecnica:
Vania Catana
Sergio Cavallerin
Corrispondenza con il Giappone:
Rie Zushi

Traduzioni:
Rie Zushi
Lettering & Adattamento Grafico:
Sabrina Daviddi

Hanno collaborato a questo numero:
Sabrina Daviddi, Cedric Littardi, Filippo Sandri, Simona Stanzani, il Kappa

Supervisione Tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette, 1 bis/1 - Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. s.r.l. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

DUE CHIACCHIERE

Salve a tutti e bentornati dentro la vostra rivista preferita, che - guarda caso - coincide con la nostra rivista preferita. Se siete degli abitudinari di **Kappa Magazine**, probabilmente resterete sorpresi dalla composizione del presente numero, che ospita solo tre delle cinque serie solitamente in programmazione. E probabilmente avrete iniziato a porvi degli interrogativi (cosa vi credete? Lavorando nell'ambiente del fumetto abbiamo imparato molto bene a leggere le nuvolette sopra le teste della gente!): interrogativi quasi legittimi, in quanto, come promesso, i prossimi numeri di **Kappa Magazine** verranno investiti da un uragano rinnovatore, e la cosa si protrarrà fino all'autunno. Non spaventatevi: non resterete coinvolti dai lavori di ristrutturazione come quando si rimettono a nuovo gli appartamenti... Solamente questo numero di **Kappa** è un po' atipico, a causa del lunghissimo episodio di **Gun Smith Cats** che con le sue 52 pagine ha occupato da solo quasi metà della rivista: questo perché non vogliamo presentare episodi spezzati, lo sapete bene. Ma se avete letto i *Mondo Star Comics* degli ultimi numeri, vi sarete anche resi conto che **3x3 Occhi** - dato il successo ottenuto in **Kappa 16 e 1/2** - si è guadagnato un mensile tutto suo, ovvero **Young**... Inoltre sapete bene che presto terminerà anche **Compiler**, dato che in coincidenza con i primi freddi autunnali vi ritroverete in edicola un **Kappa e mezzo** con gli episodi finali della divertente serie... Avremo con noi **Gundam F-91** per soli altri due mesi, poi anche questo manga sarà concluso... Cosa accadrà sulle pagine di questa rivista, allora? Sicuramente ci sarà più spazio per **Oh, mia Dea!**, che da quanto abbiamo capito è entrato a pieno diritto nella rosa dei manga più amati e - soprattutto - nel vostro cuore, e poi alcune simpatiche sorprese che vi invitiamo a scoprire mese dopo mese. Se vi interessano le novità, le pazzie, i videogiochi, e in particolar modo il divertimento, avrete modo di gioire: aspettate e vedrete! Per il momento, buona lettura!

Kappa boys

GUNDAM F91

Una truppa di Crossbone Vanguard attacca il satellite Frontier IV, e mentre la popolazione muore, i governanti fuggono sulle navette di salvataggio. Un gruppo di ragazzi, capitanati da Seabook Arno riesce a fuggire dalla colonia con mezzi di fortuna, mentre una loro amica, Cecily Fairchild, viene raccolta da Karozo e Dorrel Rona, rispettivamente imperatore e principe di Crossbone Vanguard, che affermano che la ragazza è in realtà la principessa Vera Rona. Salvati da una nave-scuola della federazione, i ragazzi-naufraghi partecipano con coraggio a una operazione militare, e dopo alcuni problemi riescono ad azionare il potente Gundam F-91, che Seabook manovra con incredibile abilità contro i mobile-suit di Crossbone Vanguard: ormai è evidente che il ragazzo è un new-type, evoluzione dell'homo sapiens dotata di poteri extrasensoriali...

3x3 OCCHI

Pai lotta con tutte le proprie forze per non far prevalere la volontà del suo terzo occhio e per ricacciare nella sua dimensione il mostro da esso richiamato; ma nel compiere la difficile impresa, alcuni eventi del suo passato le tornano in mente, e l'immagine del Demone Sovrano che le lancia contro un anatema appare viva davanti ai suoi occhi... Poco prima di essere aggredita dal mostro volante!

GUN SMITH CATS

Rally e Minnie May gestiscono un'armeria e si divertono a giocare con bombe ed esplosivi. La loro seconda attività, però, è ben più redditizia: scovare criminali ricercati dalla polizia e intascare le relative taglie! Uno dei criminali che ha maggiormente dato grattacapi alle due, però, è ancora in circolazione: si tratta di Gray, uno spietato terrorista a cui Rally ha amputato una mano con un colpo di arma da fuoco, e che è deciso a tutto pur di vendicarsi. Durante una serie di furti atti ad accumulare armi per la sua banda, Gray si imbatte nell'armeria Gun Smith Cats, e riconoscendo Minnie May la rapisce. Con l'aiuto di Becky, l'informatrice, la piccola dinamitarda si libera, guastando i piani del terrorista, e rendendolo ancora più vendicativo. Ora Gray è sulle loro tracce, e le tre sanno di rischiare grosso...

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO VENTITRE

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese
NUMERO VENTITRE

F-91 vs Black Vanguard: Il duello! - "Taiketsu! F-91 vs Black Vanguard" da Kidoo Senshi Gundam F-91 - 1991
Sight in - "Sight in" da Gun Smith Cats vol. 2 - 1992
Il richiamo del mostro demoniaco 6 - "Majuu no Shookan VI" da 3x3 Eyes vol. 3 - 1989
IN COPERTINA: Gundam F-91 © Sotsu Agency/Sunrise

CI SI AKKAPPONA LA PELLE

Negli ultimi tempi gli impegni di lavoro ci hanno visto continuamente in moto per progettare, organizzare, lanciare sul mercato le novità primaverili e quelle del prossimo autunno, per cui sedersi tranquillamente a scrivere l'editoriale di **Kappa** - ve lo assicuriamo - ci sembra quasi un sogno. Siamo tornati a Bologna, nella nostra cara redazione che ormai non basta più a contenerci, dopo una lunghissima trasferta iniziata a metà febbraio in Giappone, per poi passare attraverso le mostre-mercato di Treviso e Lucca a marzo. A guardarci attorno ci verrebbe voglia di rimanere barricati qui, di continuare il nostro lavoro lontani dal caos e dall'intolleranza che ci circonda. O forse i più intolleranti siamo diventati proprio noi, stanchi di trovarci continuamente a difendere chi in fondo non vuole essere difeso, di denunciare un numero sempre crescente di piraterie.

Abbiamo accettato l'invito di visitare la sede della Shueisha per poi trovarci di fronte a un palese disinteresse nei confronti del mercato europeo. Una volta concluse le storie attualmente pubblicate nel nostro paese, non si leggeranno altri fumetti della popolare casa editrice giapponese. L'impossibilità di ribaltare le tavole dei loro manga (esigenza questa di tutti i loro autori) è una condizione a cui Italia, Francia, Spagna e Inghilterra non si sentono disposti a sottostare. Una scelta improponibile per un paese come il nostro, specialmente in un momento di crisi come questo.

Abbiamo organizzato un lancio colossale per **Lupin III** e ci siamo visti precedere in edicola da un giornalino uscito di contrabbando, che saccheggia a piene mani dai coloratissimi anime comic: un'operazione illegale che ha sfruttato senza rispetto la popolarità del personaggio e l'attenzione del pubblico per l'imminente uscita del nostro mensile.

Abbiamo sentito le risate di librai pronti a sostenere la concorrenza pirata per trarne vantaggio. Da questo è nata una campagna pubblicitaria che apparirà su tutti i nostri albi e che vi invita a non spendere il vostro denaro nelle librerie che vendono e distribuiscono materiale pirata.

Abbiamo assistito a una puntata di *Target* che vendeva per verità autentiche menzogne, che coinvolgeva illustri ospiti per sputare indegnamente sulle produzioni giapponesi, esasperando ancora una volta i soliti, insopportabili luoghi comuni. Pensiamo che una certo giornalismo dovrebbe essere meno partigiano, e mentre ci troviamo di fronte a un preoccupante concentramento dell'informazione televisiva, siamo sempre più immersi nelle pagine dei quotidiani, i soli a difendere ancora il pluralismo delle idee.

Abbiamo protestato idealmente (in quel momento non eravamo in Italia) con i ragazzi di Siena contro la soppressione di *Ken il guerriero* dal palinsesto di Rete 37 e abbiamo festeggiato come loro il suo ritorno in tivù: una piccola grande vittoria in vista degli oneri della **Kappa Petizione**.

Abbiamo partecipato a una indecente manifestazione che ha rovinato il buon nome di Lucca. Mai come in questo caso si è giocato a scrollarsi di dosso le responsabilità, vanificando quella che poteva essere la più bella edizione degli ultimi anni. Si è tentato di colpevolizzare un ipotetico 'mandante', quando i problemi di inagibilità sono da imputare, comunque, all'inadempienza dell'ente che ha organizzato la recente edizione. E come se non bastasse ci siamo imbattuti in un prezzo del biglietto inaudito quanto ingiustificato, poiché i costi sono stati coperti essenzialmente dagli editori, che hanno spesato autori italiani e stranieri, nonché allestito le mostre di disegni originali.

Abbiamo voglia di riposarci, di perderci nella finzione di un fumetto per gustarlo fino in fondo, di tirare un po' il fiato per confezionare i nuovi albi con la passione che ci ha sempre contraddistinto, e non con la rabbia di chi deve sempre dimostrare che i fumetti giapponesi non sono poi quella spazzatura che in molti pensano.

Kappa boys

«E non credo più che si vince soltanto col cuore, perché amici non ne ho.»

Loredana Berté

K23-A
Ciao Barbara, sono **K19-B** (Gabriele) e ti scrivo per confessare una cosa: mi sono divertito un casino a scrivere quella lettera un po' provocatoria, ma soprattutto mi sono divertito a vedere la tua reazione (e quella di altre) perché sono riuscito a ottenere le due cose che volevo: prima di tutto la 'famigerata' pubblicazione e poi la reazione violenta! Forse mi hai preso un po' troppo sul serio: il tono e i contenuti della lettera erano chiaramente una provocazione (rivelata infatti, come hai potuto vedere nel post-scriptum) ma essa riguardava un problema che mi ha sempre incuriosito... Perché i fumetti (al contrario di altri media come libri, cinema, radio e TV) vengono letti da una grande maggioranza di maschi e soltanto da un numero esiguo di ragazze? Io non generalizzo affatto, ed è proprio per questo che ho scritto: volevo leggere le tue personali 'motivazioni fumettistiche' e volevo sentire il parere personale di ognuna che avesse voluto scrivermi (ma anche di chiunque avesse scritto a **Kappa Magazine**): non mi hai risposto, ma io rinnovo comunque il mio interessamento a scoprire i tuoi gusti, le tue preferenze e i tuoi motivi di interesse nei riguardi dei fumetti. Inoltre, ho voluto provare l'esperienza di corrispondere con gente di tutta Italia che coltivasse i miei stessi interessi. Un'ultima cosa (non certo in ordine d'importanza): fortunatamente io ho una relazione stupenda con una ragazza fantastica (anche se non legge fumetti...) che amo tantissimo e che mi vuole un mondo di bene (ciao Chicca!); ma, comunque, non pensi che se avessi cercato una partner (attraverso una rivista?!?) avrei scritto a uno di quei giornali per cuori solitari? Spero che tu voglia rispondermi ancora. Ciao. **Gabriele Cordone**, Genova.

Purtroppo la scarsità di spazio di Punto a Kappa *dei numeri precedenti non mi ha permesso di portare avanti e ampliare il discorso che avevi introdotto, caro Gabriele, comunque spero di rimediare in questa sede. Devi sapere che dopo il tuo intervento su* ***Kappa*** *nr. 19 ci sono piovute in redazione moltissime lettere di ragazze (che ringrazio tutte infinitamente per aver accolto il mio appello a far sentire anche la loro campana):* ***Angy Rosei*** *di Fiesole scrive* «Ho 19 anni e ho raccolto il sasso lanciato da Gabriele. Altro che stagno... Beccata direttamente sulla testa! Se esistiamo, noi lettrici di manga? Esistiamo, esistiamo... (e tu lo sai bene Barbara) solo che siamo meno maniache di protagonismo; ho sempre guardato gli anime, e a 10 anni leggevo quelle fanzine con *Gordian* e *Jeeg*... Certo, un debole per gli shojo manga l'ho sempre avuto [...] Quanto a Masamune Shirow... effettivamente ho un rapporto conflittuale. Trovo che sia un autore straordinario, il suo tratto è incisivo e colpisce, nonostante l'apparente caos delle tavole. Ma ammetto che la realtà cyber-punk mi lascia perplessa. Credo che noi lettori di manga e appassionati di anime siamo una razza tutta speciale [...]; che significa? Non importa se siamo maschi o femmine. Voi sarete sempre degli 'otaku' e io pure.» ***Laura Lesi*** *di Brescia scrive che la sua passione per i fumetti è nata nel 1986 comprando le strisce del* Garfield *di Jim Davis:* «Nell'estate del 1990, quando mi capitò sottomano il numero 5 di *Akira* fu amore a prima vista. Ora compro sei testate, e tra queste c'è *Lady Oscar*, ma questo non significa che sia attratta esclusivamente dagli *shojo manga* [...] Non credo sia giusto etichettare le ragazze che leggono fumetti giapponesi come 'quelle che leggono *solo* manga per ragazze'. Penso che il rapporto che ognuno ha con i fumetti sia personalissimo e che possa nascere dalle motivazioni più disparate [...] Volevo solo far presente a Gabriele che le sue conclusioni mi sembrano abbastanza superficiali e campate in aria [...] Credo che sia stupido fare la distinzione tra lettori e lettrici: io 'ci' considero come tanti amanti del fumetto made in Japan, uniti da questa passione comune... Più semplice di così!» *Dopo aver doverosamente pubblicato un paio di opinioni nelle quali si riflette anche il mio modo di pensare, passo a quello che riguarda me in prima persona: innanzi tutto ti chiedo scusa se nella mia risposta alla tua prima lettera ti ho trattato troppo duramente, anche se comunque sono molte le persone che hanno trovato 'l'anima gemella' fra le pagine di una rivista non specializzata. Per quanto riguarda i miei gusti, a parte il mio amore per gli shojo (fatto ormai noto e risaputo) adoro il fumetto giapponese in generale, al di là di ogni distinzione di genere, e ci sono diversi autori (non di shojo) che seguo, e i manga di alcuni di essi li stiamo pubblicando nelle nostre riviste. Per quanto riguarda il mercato occidentale, leggo diverse produzioni bonelliane come* Dylan Dog, Nathan Never *e* Martin Mistère*; mi piace Mœbius (a chi non piace?), adoro Yslaire, ottimo autore (assieme a Balac) di* Sambre*, e moltissimi altri ancora; ti consiglio di leggere il bellissimo* Cybersix *di Trillo, uscito da poco anche in Italia. Il primo fumetto che ho letto è stato* Flash Gordon *che collezionava mio padre, poi è arrivato* Topolino*, e poi* L'Uomo Ragno. *Quando ero in terza media, poi,* Goldrake *è arrivato in TV e il seguito della storia lo conosciamo tutti. Oggi credo di poter dire con sicurezza di non essere un'appassionata di manga soltanto, ma del fumetto in ogni sua espressione.* ***Barbara***

P.S. *Carissime amiche, rubo un piccolissimo spazio alle altre lettere solo per ringraziarvi, perché finalmente avete fatto sentire anche la vostra voce! Sono felicissima di potervi annunciare che ce l'abbiamo fatta: prima della fine dell'anno avremo la nostra testata shojo! Ed è proprio adesso che ho bisogno più che mai del vostro aiuto per dimostrare agli altri gaùrri in redazione quante siamo! Aiutatemi a diffondere il più possibile la notizia!*

P.P.S. *Un ringraziamento ad Alessandra Tixi per avermi spedito i testi del mio CD preferito!*

K23-B
Salve, Kappa boys! Nelle mie precedenti lettere spiegavo la mia passione per Masamune Shirow e di come ero

FOCE DEL KAPPA

• La Foce del Kappa compie un anno! Festeggiamo l'avvenimento tutti insieme il 28 maggio 1994, alle ore 16: 00, in Piazza del Popolo a Roma. Un'occasione per bissare il successo del precedente raduno (vedi Kappa nr. 11) insieme a tanti appassionati di fumetto e animazione giapponese. Per informazioni, Walter Montesi, tel. (06) 382724.

• Da Roma a Padova per un'altra divertentissima Foce del Kappa: i Kappa-fan di tutto il Veneto sono chiamati a raccolta sabato 4 giugno, davanti al Santo, alle ore 9:30. Nuovo promoter è Davide Zanella, che potrete contattare allo (049) 8640546.

rimasto deluso da alcune versioni italiane dei suoi manga. [...] Per *Black Magic, Dominion, Appleseed* e **Orion** si è dovuto tradurre dalla versione inglese, mentre per **Squadra Speciale Ghost** è stato necessario fare tutto ex-novo in Italia: traduzioni, ribaltamenti, adattamenti, e così via. Conclusione personale: l'edizione italiana di **Squadra Speciale Ghost** è un capolavoro! Tavole super-pulite e ordinate, tratto grafico impeccabile, linee sottili stampate in maniera perfetta: quindi il lavoro dello staff italiano è stato più che perfetto. E gli altri quattro? Ingrossamento del tratto, tavole meno pulite e tratti che scompaiono... Tutti questi fatti contribuiscono a rendere meno gradevole il ricordo delle storie appena lette: ti lasciano quel 'si poteva fare di più' libero di frullarti per la mente. Vorrei chiedervi se in qualche modo condividete questa mia tesi (ho battezzato questo fenomeno 'fotocopia di fotocopia'). [...] Parlando d'altro, tempo fa vi scrivevo che quattro serie ogni mese erano troppe... tre andrebbero bene, in modo da dare più spazio ad *Anime*, che trovo interessante per tutte le sue rubriche: fra le tante, *La Rubrika del Kappa* è una preziosa fonte di *info*, mentre i succosi articoli permettono approfondimenti altrimenti impossibili; ben fatte anche *Leggendo Leggende* e *Graffi & Graffiti*. Giusta anche la risposta alla lettera **K21-B**. Per quanto riguarda 'Bias' trovo corretta la vostra traduzione, anche se questa 'deviazione aleatoria' poteva essere tradotta con 'tensione base di griglia' o 'polarizzazione', e chi studia ingegneria elettronica come me sa bene cos'è. Per quanto riguarda **Gundam 0080**, a me è piaciuto molto perché mi ha fatto riflettere su come non solo la guerra sia distruttiva, ma di come spinge le persone a morire per niente. Ho avuto modo di vedere il film di **Gundam F-91**, e anche questo è parecchio tragico (la scena della mamma che resta uccisa dal bossolo del proiettile di cannone mi è rimasta molto impressa) e concordo sugli altri punti della vostra difesa. E ora, domande!
1) Cosa aspettate a fare un articolo su Matsumoto e il suo mirabolante *The Cockpit*?
2) Come riorganizzerete **Kappa** dopo che **3x3 Occhi** sarà pubblicato in monografico e **Gundam F-91** terminato?
3) Avete intenzione di continuare con la 'Gundam Saga' con le vicende di *Z-Gundam*?
4) Sapete dirmi se *Blue Japan* è pirata?
Siete grandi! Prendete il materiale direttamente dal Giappone! Triangolazioni? No grazie!
Marco Milani CP 15/A 35013 Cittadella (PD)
e-mail: bato@maya.dei.unipd.it
sazabii@paola.dei.unipd.it

Ecco qua! Nella speranza di aver trascritto nel modo giusto il tuo 'indirizzo virtuale' ti dò il benvenuto in Punto a Kappa, *e colgo anche l'occasione di salutare il simpatico Andrea Guarnieri (ovvero **K21-B**) con cui ho avuto il piacere di scambiare quattro velocissime chiacchiere di persona a Lucca. Ma parliamo ora di 'triangolazioni', come le definisci tu. E' innegabile che lavorare su materiale che giunge direttamente dagli editori originali, nel nostro caso il Giappone, fa sì che la qualità sia migliore, per i motivi da te giustamente citati. Quando però esistono già le versioni occidentali di alcuni fumetti, per velocizzare e semplificarne la pubblicazione nel nostro paese è sempre preferibile farne uso: addirittura gli editori giapponesi incitano le case editrici europee a scambiarsi le tavole già adattate, in modo da risparmiare tempo e lavoro alle redazioni. Morale: presto anche noi forniremo a editori francesi, inglesi e spagnoli i nostri adattamenti. L'importante, secondo me, è la qualità*

REFERENDUM

E se a sorpresa vi proponessimo un bel mini-referendum? Il parco testate della Star Comics si è da poco arricchito di nuovi celebri manga, e altri ne arriveranno il prossimo autunno. Sentivamo però la necessità di ascoltare la vostra voce in merito alle scelte editoriali di questi due anni passati insieme, così vi invitiamo a votare le vostre serie preferite, nonché rispondere ad alcune brevi domande. Il tutto (come al solito è sufficiente una fotocopia) va indirizzato alle **Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1bis/1, 06080 Bosco (PG).**

Esprimete un voto intero da 1 a 10 per i seguenti manga:

- **3x3 Occhi** ____________
- **Compiler** ____________
- **Gon** ____________
- **Gun Smith Cats** ____________
- **Gundam 0080** ____________
- **Gundam F-91** ____________
- **Guyver** ____________
- **JoJo** ____________
- **Lupin III** ____________
- **Oh mia Dea!** ____________
- **Orange Road** ____________
- **Orion** ____________
- **Squadra Speciale Ghost** ____________
- **Video Girl Ai** ____________

Quanti manga acquistate in media ogni mese?

____

Siete interessati alla pubblicazione di manga per ragazze?

sì   no

Siete interessati alla pubblicazione di manga erotici?

sì   no

Siete interessati alla pubblicazione di classici del manga (anni '60 - '70)?

sì   no

Siete interessati alla pubblicazione di manga a carattere sportivo?

sì   no

Siete interessati alla pubblicazione di Anime Comic?

sì   no

Qual è il vostro genere narrativo preferito?

____

Qual è il vostro autore giapponese preferito?

____

In quale albo Star Comics avete trovato questo referendum?

____

di base; per quanto ci riguarda, lavoriamo sempre su pellicole originali per evitare il fastidioso 'effetto fotocopia'. Sul fronte traduzioni, per ***Orion*** *abbiamo mobilitato addirittura due persone (la nostra insostituibile Rie Zushi e il 'marvellous' Andrea Plazzi) che mettessero a confronto la versione originale con quella in lingua inglese, e il risultato - devo proprio dirlo - mi è sembrato ottimo. Come se non bastasse, ci stiamo preparando a collaborare ancora una volta con la Marvel (della serie: proprio nun ce volemo lascià) per quanto riguarda l'edizione occidentale dell'ormai attesissimo* ***Otomo Memories****. E la qualità sarà da premio Oscar, garantito. Comunque, in linea di massima, preferiamo utilizzare la versione originale; infatti, nonostante la Viz Comics stesse già pubblicando* ***Guyver*** *negli Usa, abbiamo ritenuto più opportuno contattare direttamente l'editore Giapponese per ovviare a contrattempi quali la diversità di formato e di quantità di fumetto proposto in ogni uscita.*
E ora, le domande.
1) Abbiamo già parlato di Leiji Matsumoto in ***Kappa*** *nr. 18, e probabilmente non vorremmo parlare continuamente degli stessi autori... Però questo mese abbiamo intervistato IZUMI Matsumoto! Ah ah! Ehm, scusa la battutaccia...*
2) Mistero! Sorpresa! Anche nella seconda di copertina di questo numero abbiamo sproloquiato in merito, ma ovviamente senza dire nulla, come è nostro solito... Vedrai...
3) ***Gundam*** *tornerà prossimamente, ma non come pensate voi. Come? No, ripeto, non come pensate voi!*
4) Purtroppo sì. E dato che la News Market ha (giustamente) citato in tribunale i responsabili, i birbaccioni hanno pensato bene di chiudere quella rivista per aprirne un'altra. Ripetiamo: non date i vostri soldi a questa gente, o il mercato del manga in Italia crollerà in pochi mesi! Noi, nel frattempo, stiamo cercando di sculacciare per bene sul popò quella manica di truffaldini che ha iniziato a pubblicare una versione pirata di ***Lupin III****. Esortando ancora una volta tutti i VERI amanti del fumetto giapponese a boicottare gli editori pirati e le librerie che ne vendono gli albi, ti saluto e ti dò appuntamento a* ***Kappa Magazine*** *nr. 24. Ciao-ciao.*

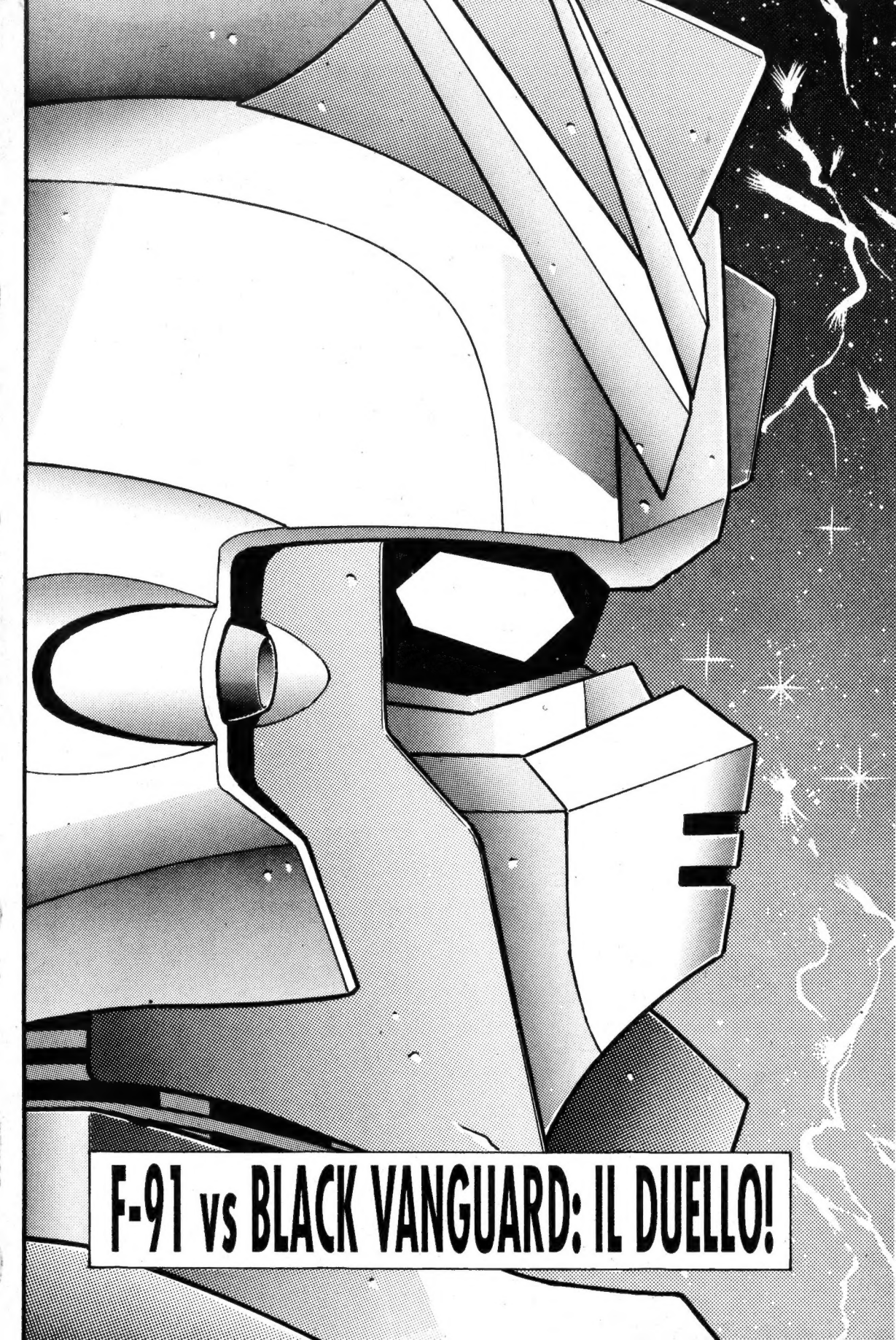
Andrea Baricordi

K23-C

Salve a voi, Kappa boys. Sono ancora io, Gabriele, e malgrado l'esito sfavorevole della mia prima missiva mi sono deciso a riscrivere perché mi sono accorto che un noto mensile italiano sta assumendo una preoccupante abitudine. Si dà il caso che io, divoratore onnivoro di fumetti, sia un fedele appassionato non solo delle vostre pubblicazioni, ma anche di diversi albi della Sergio Bonelli Editore. Su "Nathan Never" compaiono sempre più citazioni provenienti da fumetti giapponesi. Fino a poco tempo fa, questa abitudine sembrava dovuta alla passione dei disegnatori per le opere dei loro colleghi orientali (e come tali erano ben accette), ma ora la situazione sta degenerando. Sembra che verrà presto pubblicata una storia sul passato di Nathan, Katia e Giulia (che molto hanno in comune con le *Dirty Pair* che ben conosciamo). Questo, però, non è tutto! Nel terzo speciale di "Nathan Never", *Caccia al ladro*, viene narrata la vicenda di tre sorelle che, per aiutare il padre, diventano ladre di opere d'arte (più precisamente di reperti archeologici). E' evidente la forte similitudine con la serie *Occhi di gatto* del buon Tsukasa Hojo, cosa che appare più che evidente grazie al personaggio di July, che come Tati è la minore delle tre, nonché esperta di elettronica. Non manca neppure il senso di colpa di Sheila nei confronti di Tati: in questo caso e April che, costretta a ingannare Nathan, deve fare i conti con la propria coscienza. Voglio anche segnalare la divertente presenza dei protagonisti di **Lupin III** che, non essendo essenziale ai fini della storia, risulta effettivamente una gustosa citazione. Non vi sembra che dovrebbero specificare con maggior precisione i propri debiti nei confronti del Giappone? Per concludere, due domandine veloci veloci:
1) E' vero che la serie televisiva di *Gundam* è stata trasmessa senza autorizzazione e per questo non comparirà più sui nostri schermi?
2) Tsukasa Hojo è proprio irremovibile nella scelta di non far tradurre all'estero le proprie opere?
Ciriciao, gente! **Gabriele Bruschi**, Carrara (MS)

Come posso essere obiettivo, caro Gabriele, data l'amicizia che ci lega ad Antonio Serra e a molti dei disegnatori bonelliani? Scherzi a parte, sono abbastanza d'accordo con quanto dici. Gli omaggi alla scuola giapponese fanno sempre piacere, specialmente quando disinteressati come quelli di "Nathan Never" o "Martin Mistère", e denotano l'entusiasmo di certi autori verso il mondo dei manga. Non dimentichiamoci che Alfredo Castelli dedicò un numero di "Eureka" al Giappone (pubblicando un episodio di Black Jack, *dello scomparso Osamu Tezuka), che sempre su "Eureka" presentò altre brevi storie di autori giapponesi, e che diede alla luce (nel 1983) uno speciale sugli anime che ha fatto scuola. Anche Antonio Serra si è spesso cimentato con le produzioni nipponiche, e se nel lontano 1989 un gruppo di ragazzi diede alle stampe una certa "Mangazine" fanzine il merito è anche suo. Quando gli omaggi si trasformano in pretesti per nuove sceneggiature, certo, la cosa può disturbare il lettore meno occasionale (che magari ha già letto in italiano* Devilman, Nausicaä *o* Dirty Pair*...), ma non è sempre facile reggere i ritmi mensili di un albo popolare italiano. A volte si ha il bisogno di cercare stimoli dalla narrativa, dal cinema o dal fumetto di altri paesi. Anche "Dylan Dog" è sempre ricchissimo di riferimenti al cinema horror internazionale (riferimenti che a volte sbordano nel puro e semplice remake), ma non per questo si accusa Tiziano Sclavi di opportunismo. Sono stato abbastanza imparziale? Per quanto riguarda le domandine veloci, non posso fare altro che confermare le informazioni in tuo possesso. Quello che forse non sai è che molti altri autori giapponesi hanno posto il veto sul ribaltamento dei loro manga: la decisione coinvolge tutti gli autori della Shueisha, che ha negato nuovi diritti all'intera Europa. Addio a Masakazu Katsura, Tetsuo Hara, Masami Kurumada e a tanti altri straordinari autori, nella speranza che cambino presto casa editrice (cosa alquanto improbabile). Noi, nel frattempo, ci consoleremo con i serial pubblicati dalla Tokuma Shoten (iniziando con* ***Guyver****) e con quelli della Shogakukan (che inizieranno ad apparire su* ***Starlight*** *dopo la conclusione di* ***Orange Road****). Ciriciao anche a te!*

Massimiliano De Giovanni

Per ricevere i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni potete scrivere direttamente alla **Star Comics, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)** effettuando il pagamento anticipato con vaglia postale, aggiungendo lire 4.000 di contributo spese di spedizione. Specificate a chiare lettere il vostro nome, cognome, indirizzo, nonché i numeri che desiderate:
Kappa Magazine nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 16 1/2, 17, 18, 19, 20, 20 1/2, 21, 22 (lire 5.000 cad.)
Starlight - Orange Road nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18 e 19 (lire 3.000 cad.)
Neverland - Video Girl Ai nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 e 13 (lire 3.000 cad.)
Action - Le bizzarre avventure di JoJo nn. 1, 2, 3, 4, 5 e 6 (lire 3.300 cad.)
Mitico - Le nuove avventure Lupin III nr. 1
Storie di Kappa nr. 1 **Gon**, nr. 2 **Gon 2**, nr. 3 **Orion 1** (lire 5.000 cad.)

F-91 vs BLACK VANGUARD: IL DUELLO!

CHAPTER 12
SIGHT IN

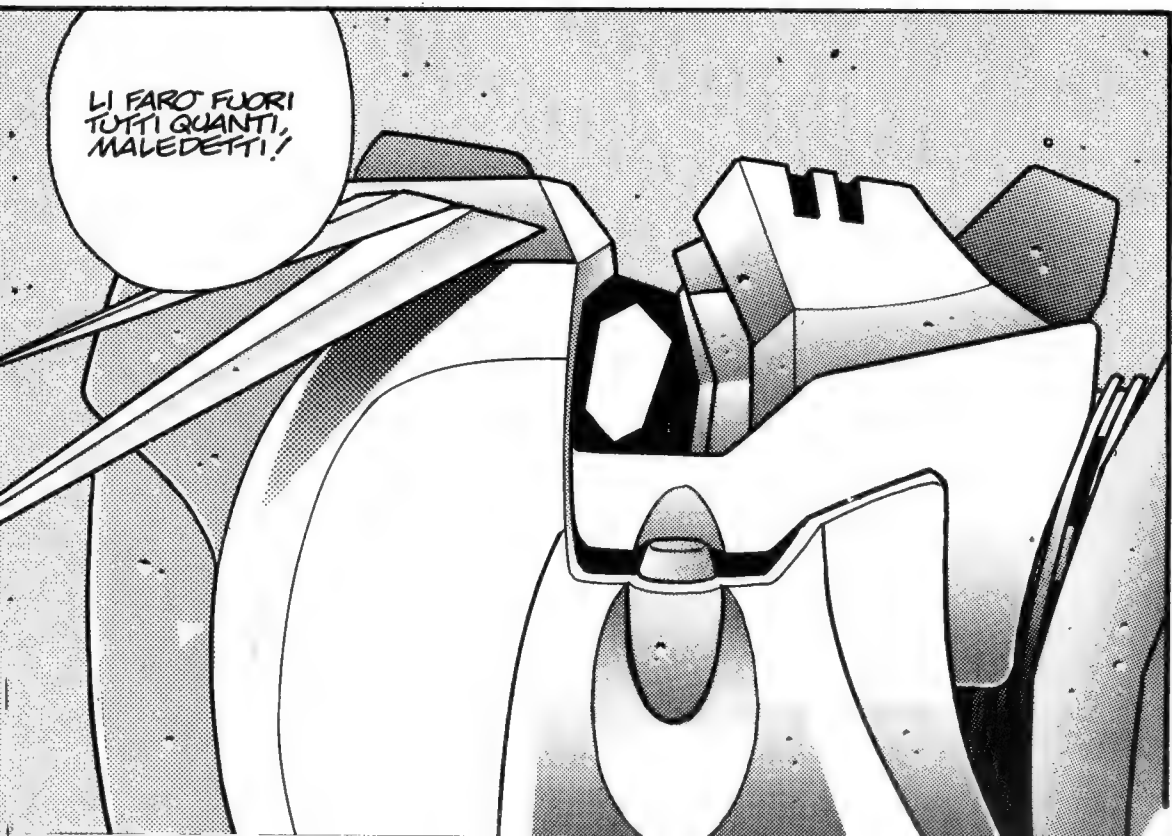
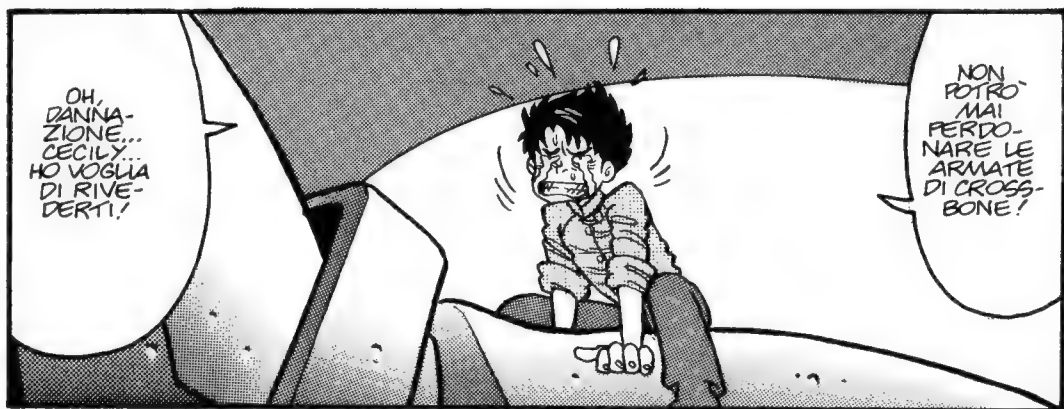
ALLA MUNCH POLIZIA?
SCHER-ZI?

CHE FACCIAMO? POTREBBE-RO SCOPRI-RE CHE AB-BIAMO DEI FUCILI AUTOMATICI NEL NOSTRO NEGOZIO!
NON TI PRE-OCCU-PARE!
I FUCILI ILLEGALI LI HO NASCOSTI NEL MAGAZ-ZINO SEGRE-TO MENTRE STAVI DORMEN-DO!

E...E LE MIE BOMBE ALLO-RA?
SE LE NASCONDI, MICA LE SCOPRI-RANNO!
A DIRE LA VE-RITÀ...
...ABBIAMO GIÀ POR-TATO VIA L'AUTO-TRENO!
UH?
L'ABBIAMO LASCIATO NEL DEPOSITO DELLE MAC-CHINE DA DE-MOLIRE. NON CI RESTA ALTRO CHE TELEFONA-RE ALLA PO-LIZIA.

ALLORA, GENTE! COME PROCEDE LA MESSA A PUNTO?

STA ANDANDO TUTTO ALLA PERFEZIONE!

LI FARÒ FUORI TUTTI QUANTI, MALEDETTI!

*IL RAPIMENTO DI MINNIE MAY E BECKY È AVVENUTO IN KAPPA 21_KB

** IN KAPPA 17_KB

SARÀ SOLO QUESTIONE DI TEMPO... **SCOPRIRANNO** DOVE SI TROVA QUESTA CASA...

PENSO CHE SIA MEGLIO CHIEDERE LA PROTEZIONE DELLA POLIZIA SIA PER QUESTO POSTO CHE PER IL NEGOZIO.

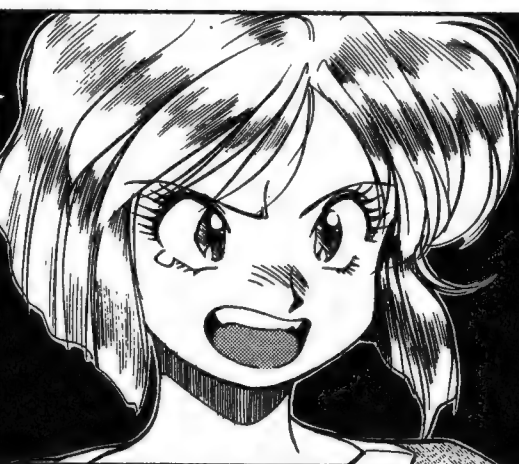
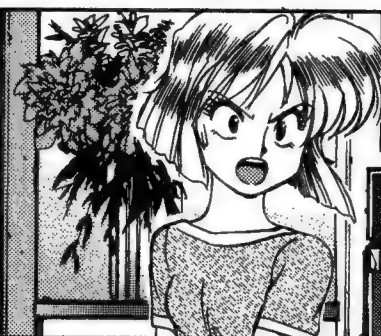
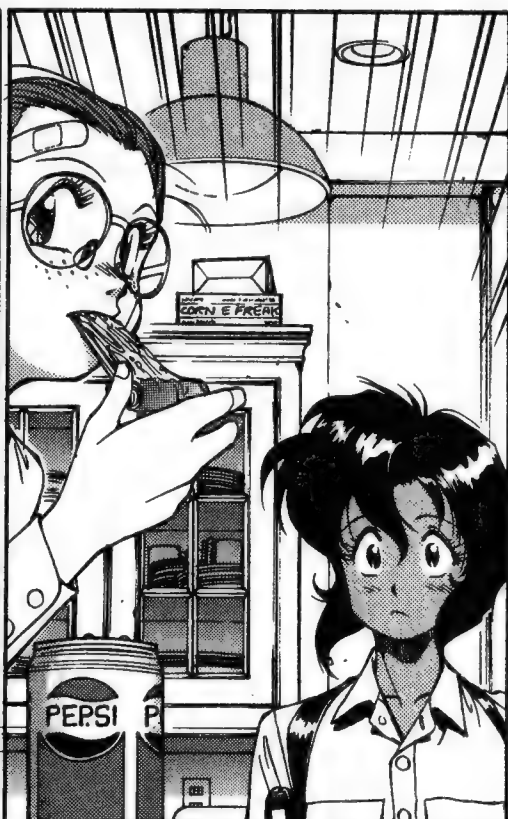
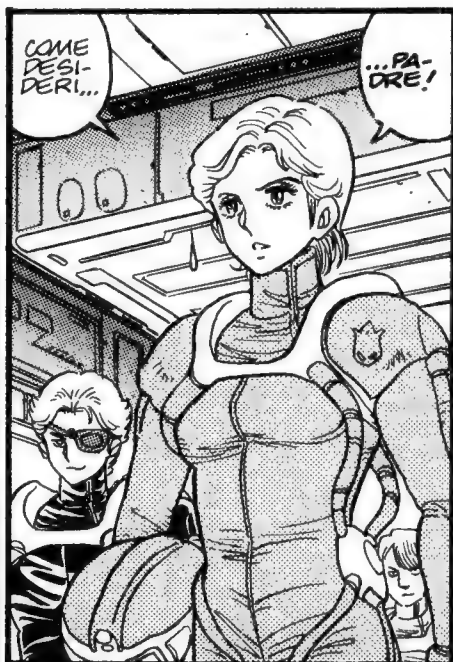
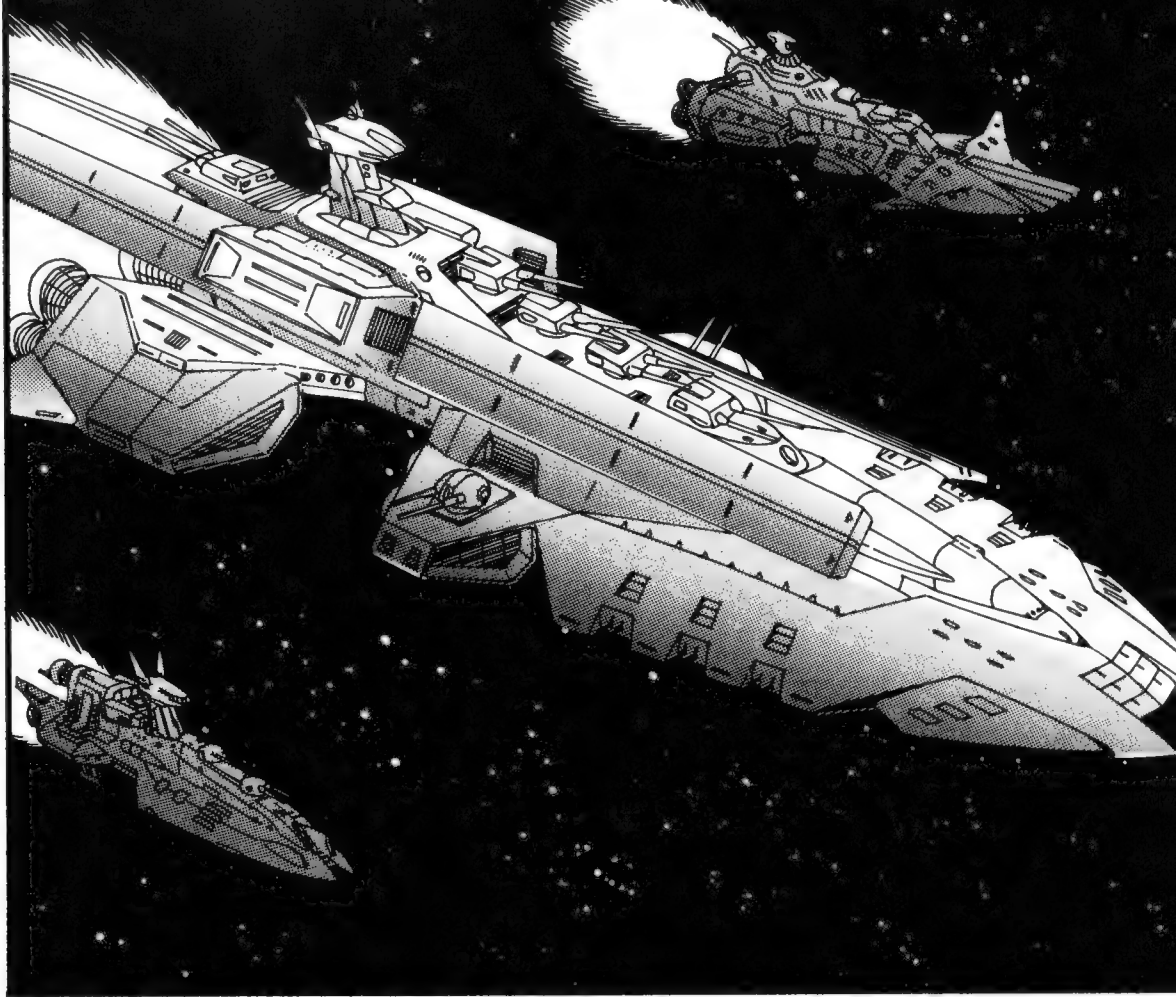
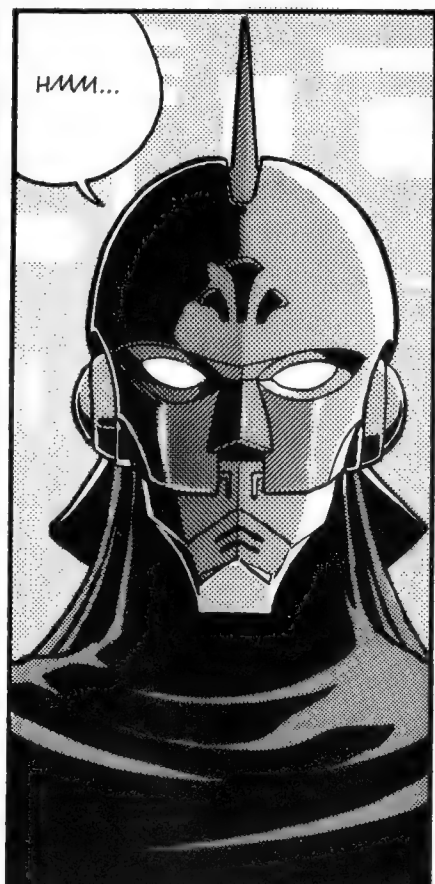
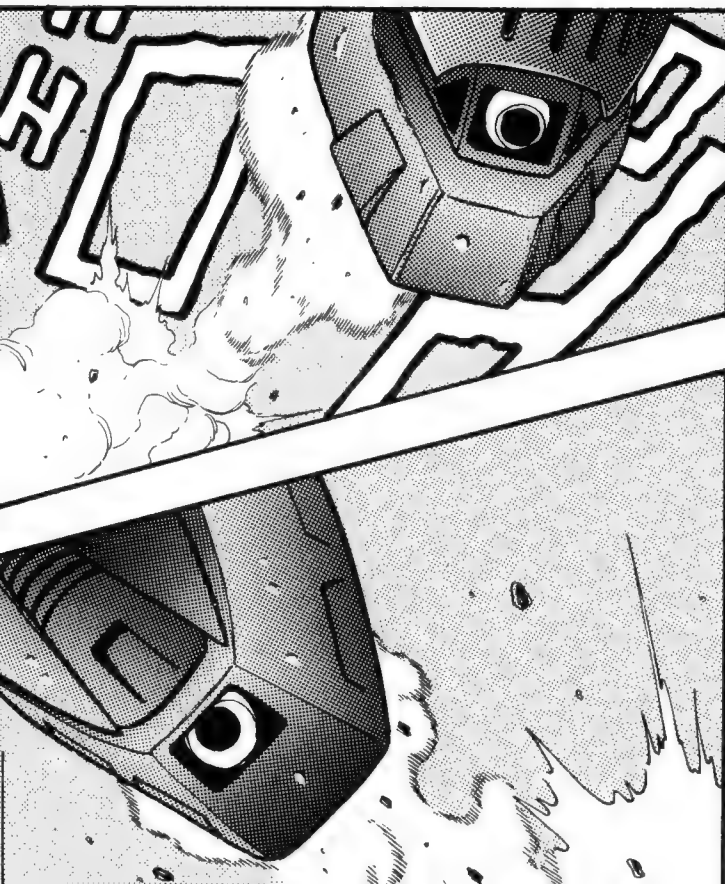
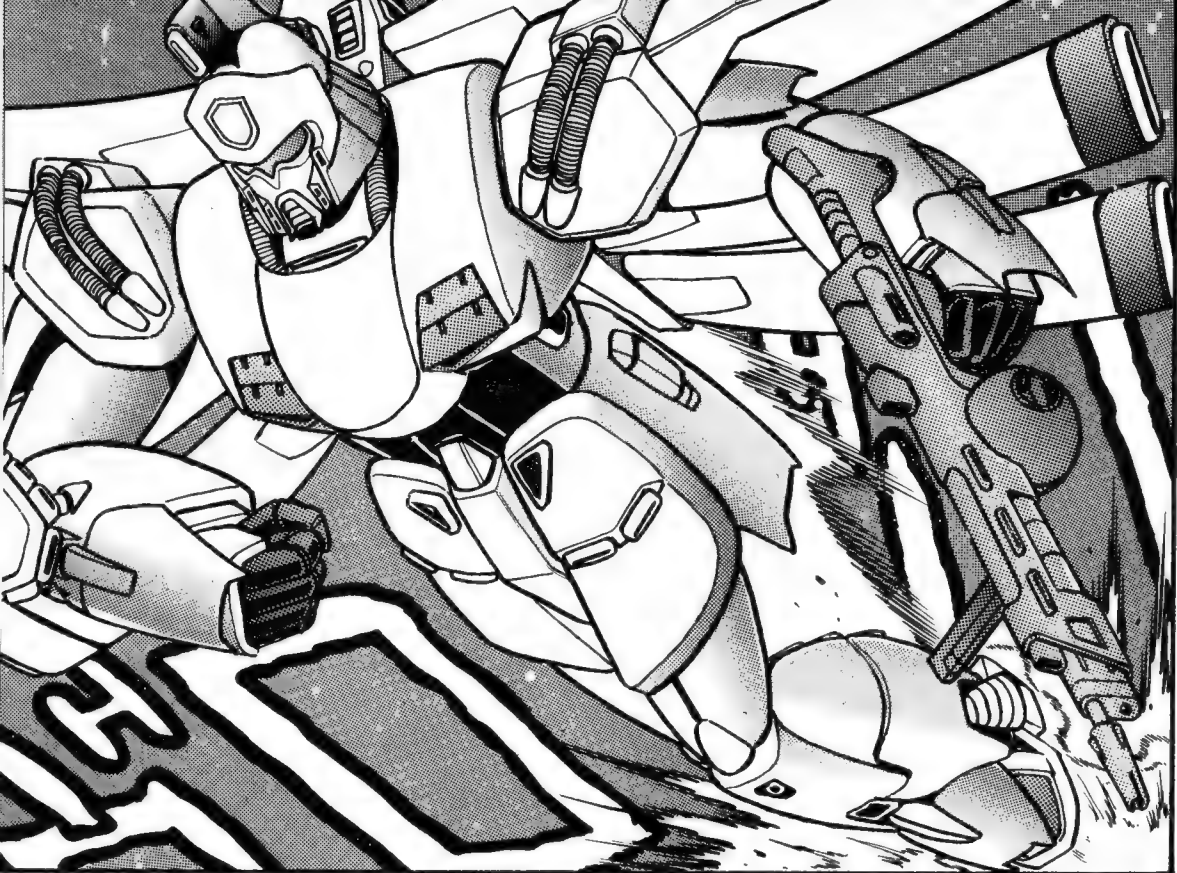
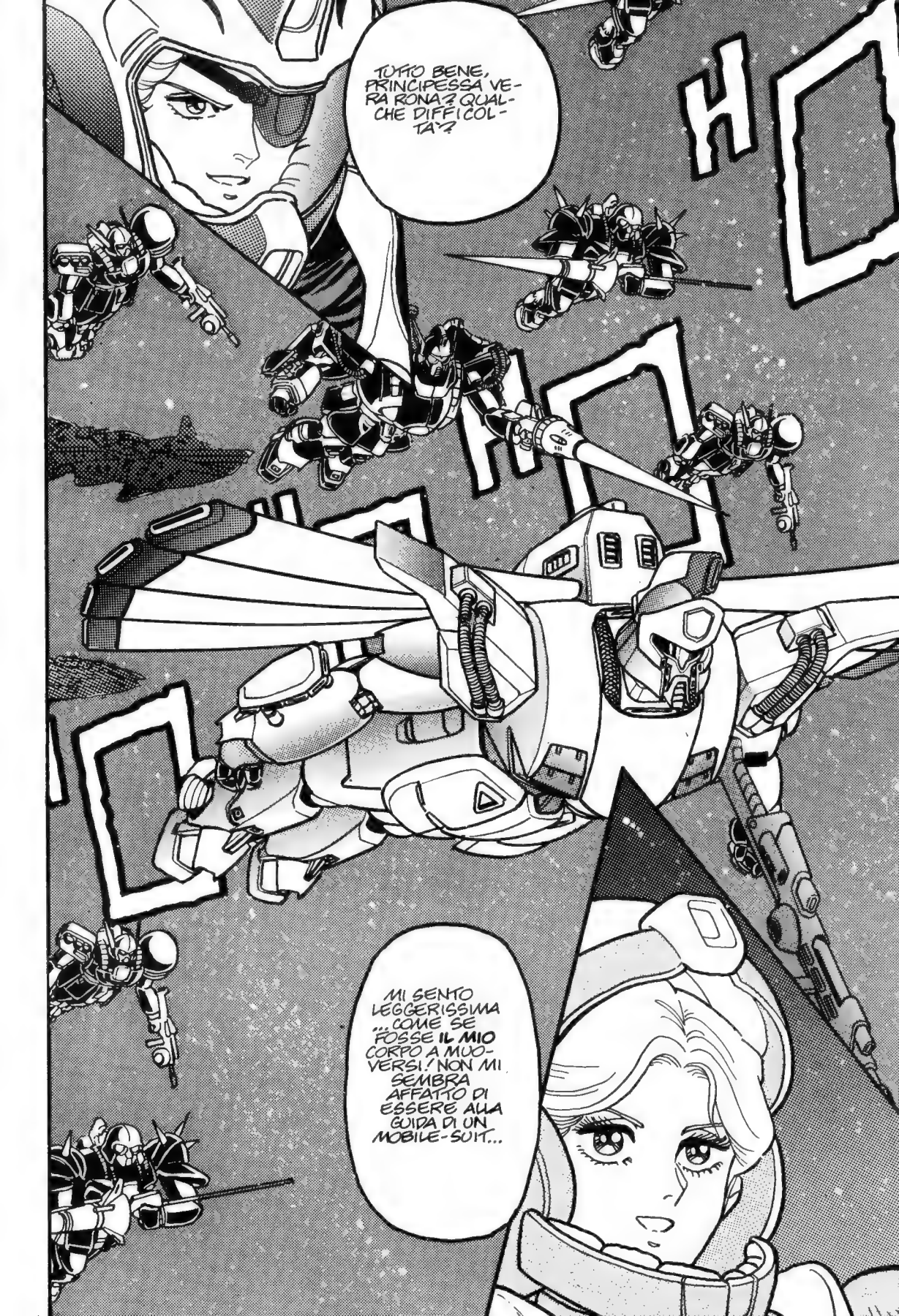
NON SONO D'ACCORDO!!

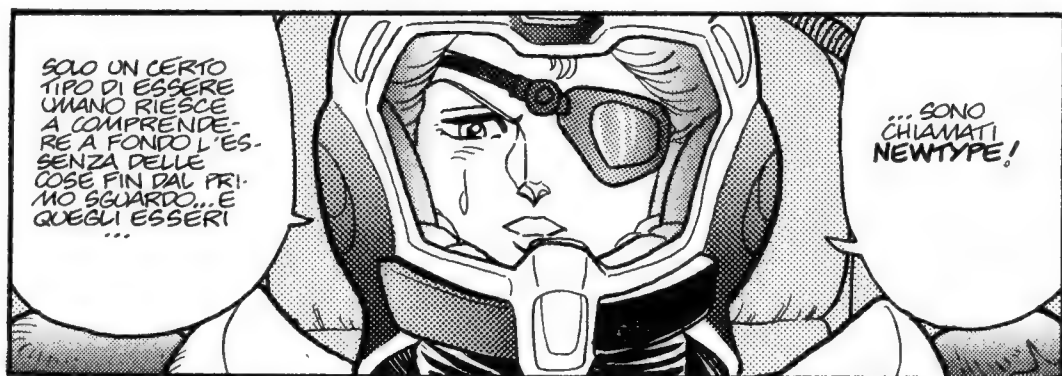
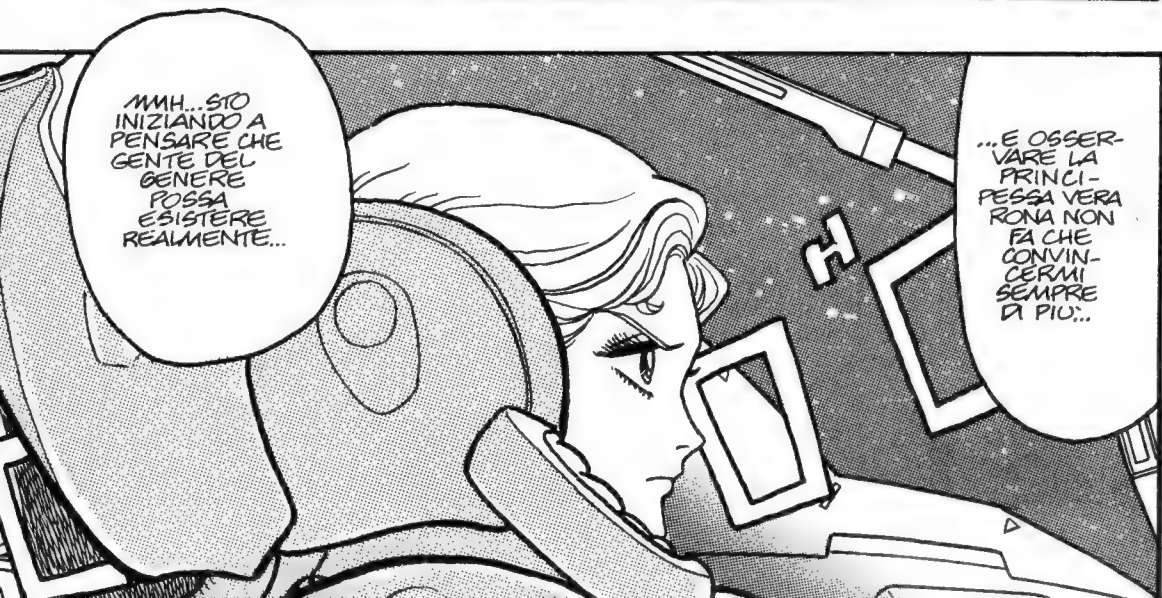
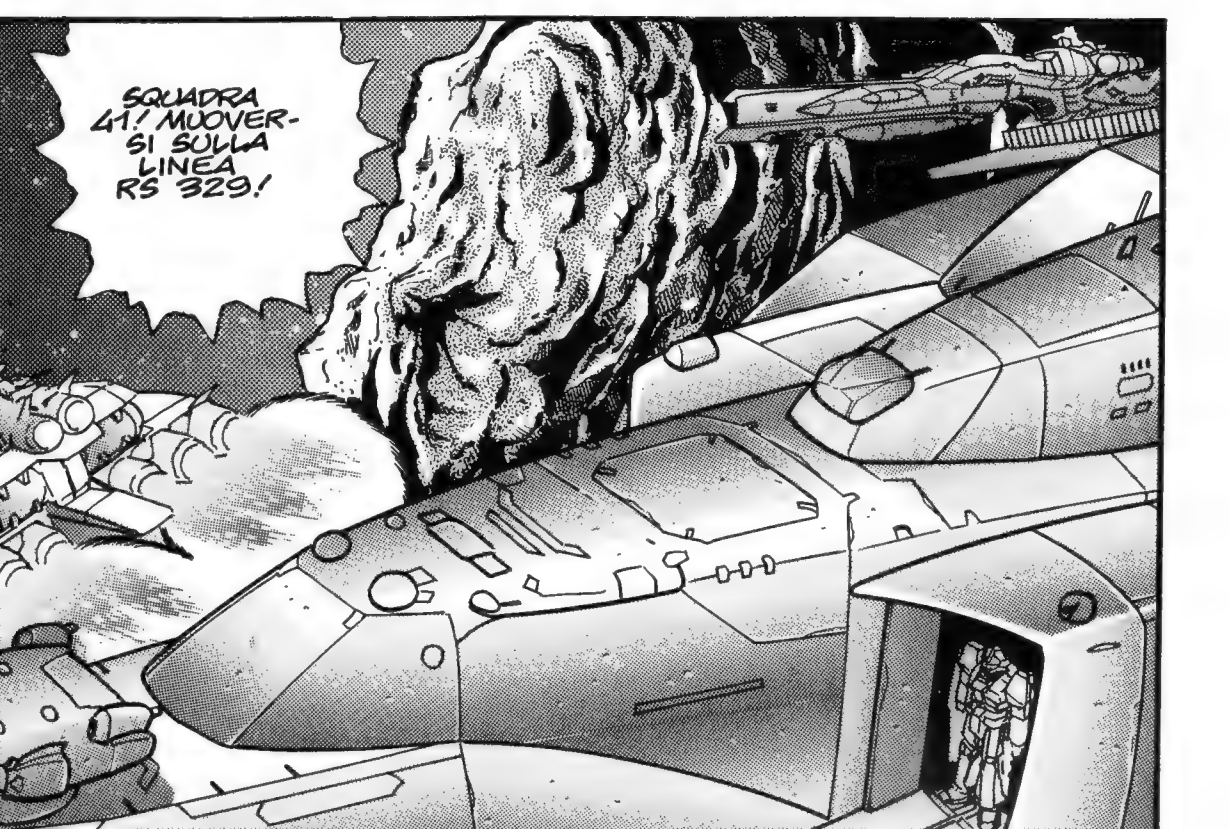
SBAM

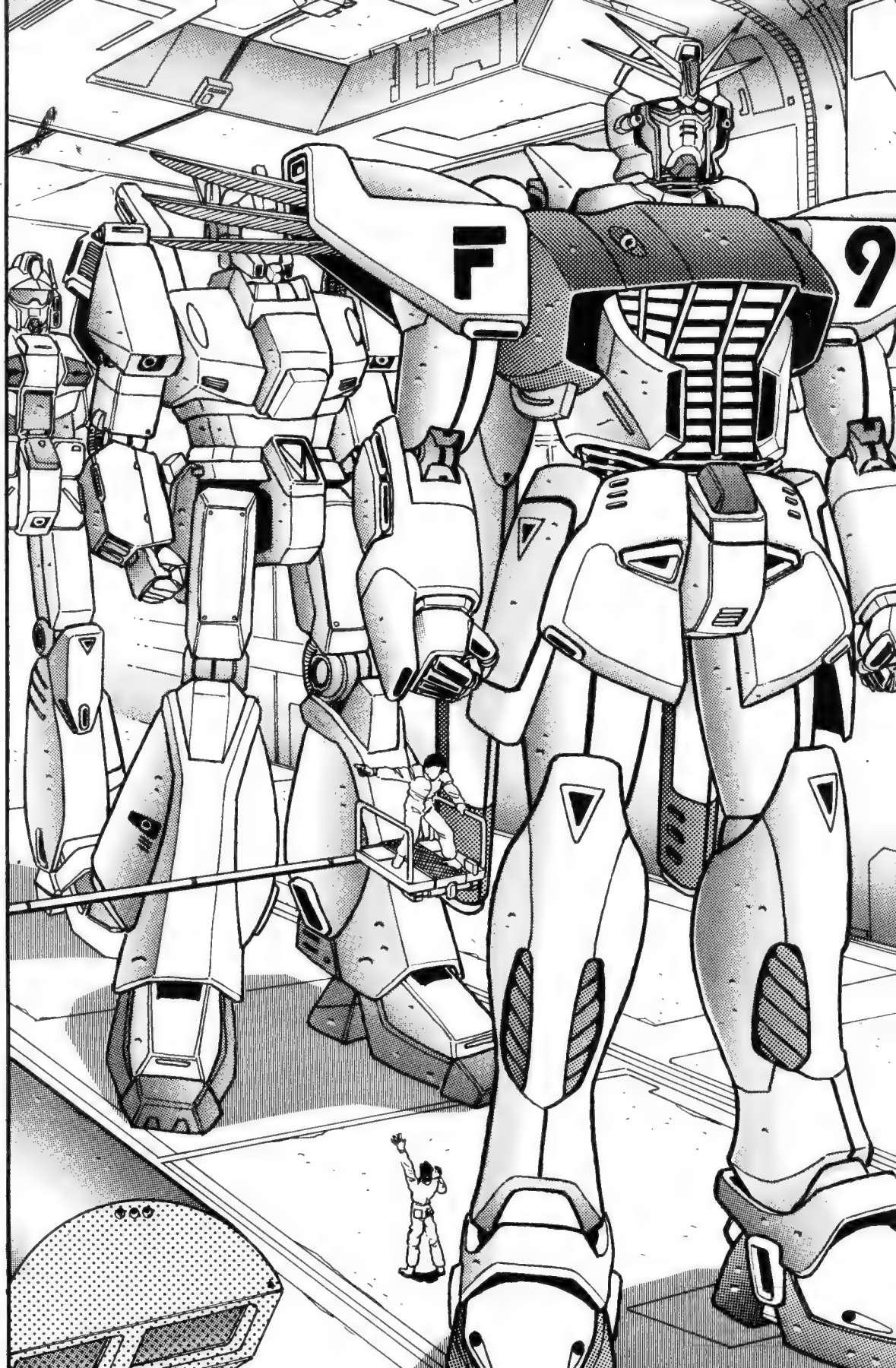
PEPSI

E' GIUNTO IL MOMENTO DI PARTIRE, VERA RONA.

COME DESIDERI...
...PADRE!

HMM...

TUTTO BENE, PRINCIPESSA VERA RONA? QUALCHE DIFFICOLTA'?
MI SENTO LEGGERISSIMA ...COME SE FOSSE IL MIO CORPO A MUOVERSI! NON MI SEMBRA AFFATTO DI ESSERE ALLA GUIDA DI UN MOBILE-SUIT...

HMM... SI E` MESSA SUBITO IN FORMAZIONE, SENZA DIMOSTRARE ALCUNA DIFFICOLTA` E SENZA COMMETTERE ALCUN ERRORE...

SOLO UN CERTO TIPO DI ESSERE UMANO RIESCE A COMPRENDERE A FONDO L'ESSENZA DELLE COSE FIN DAL PRIMO SGUARDO... E QUEGLI ESSERI ...
... SONO CHIAMATI **NEWTYPE**!

MMH... STO INIZIANDO A PENSARE CHE GENTE DEL GENERE POSSA ESISTERE REALMENTE...
...E OSSERVARE LA PRINCIPESSA VERA RONA NON FA CHE CONVINCERMI SEMPRE DI PIU`...

SQUADRA 38! SPOSTARSI IMMEDIATAMENTE SULLA ZONA STONE!
È PREVISTO CHE CROSSBONE ATTACCHI DA QUEL LATO!
SQUADRA 41! MUOVERSI SULLA LINEA RS 329!

F
9

A TUTTE LE SQUADRE! TENERSI PRONTI E ASSUMERE LA PRIMA POSIZIONE DI COMBATTIMENTO!!

DANNAZIONI! HO I NERVI A FIOR DI PELLE!

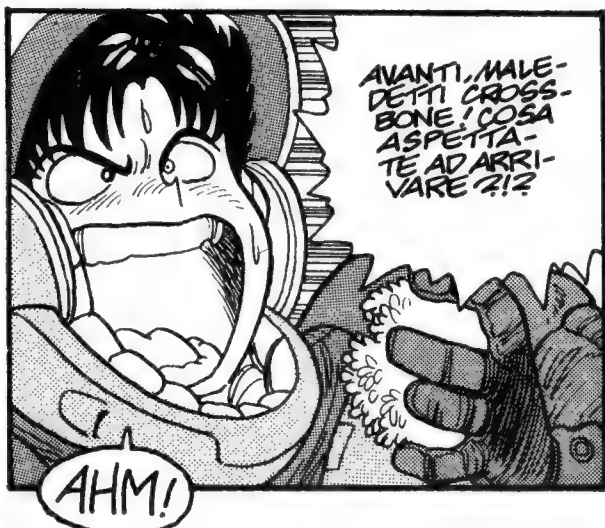
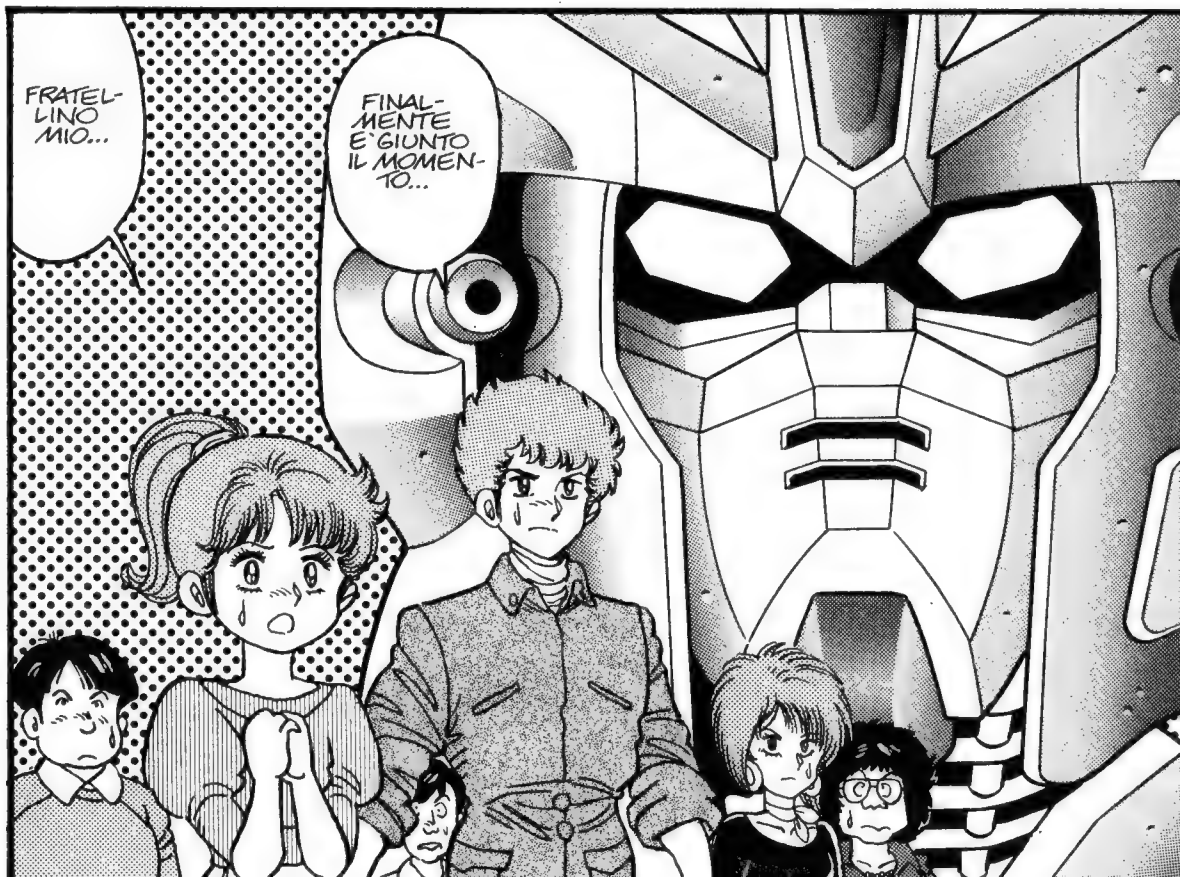
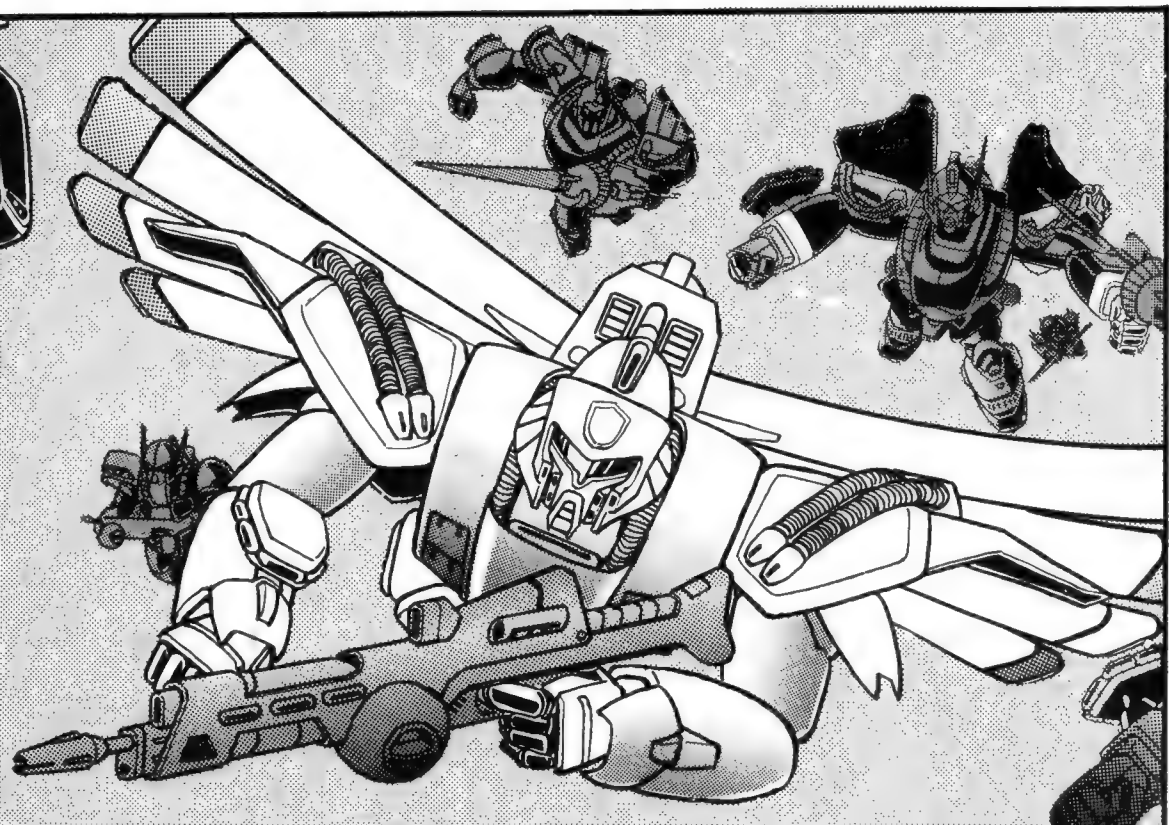
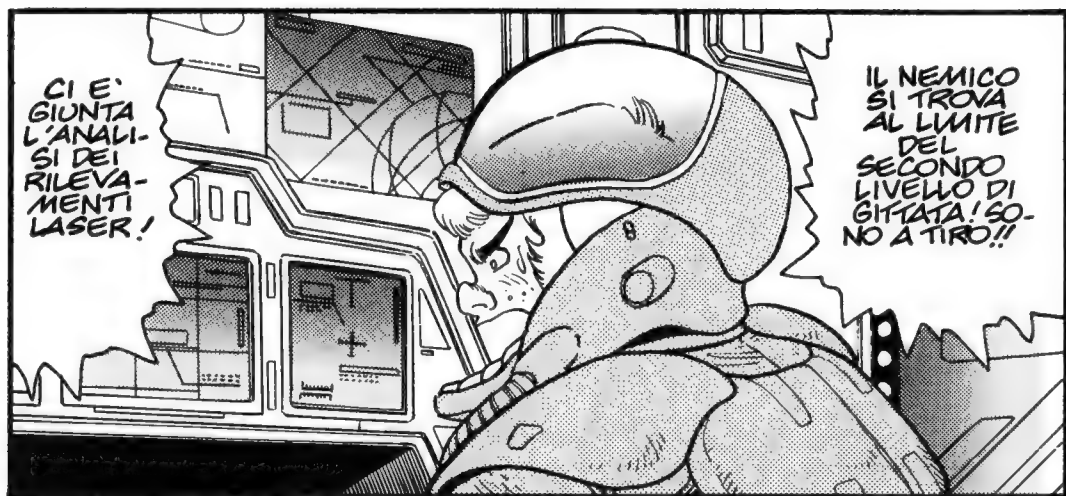
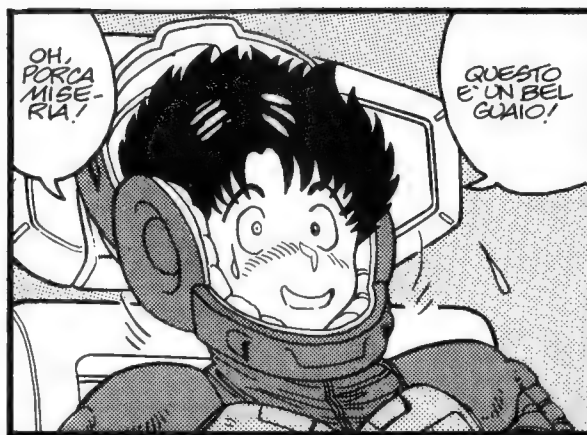
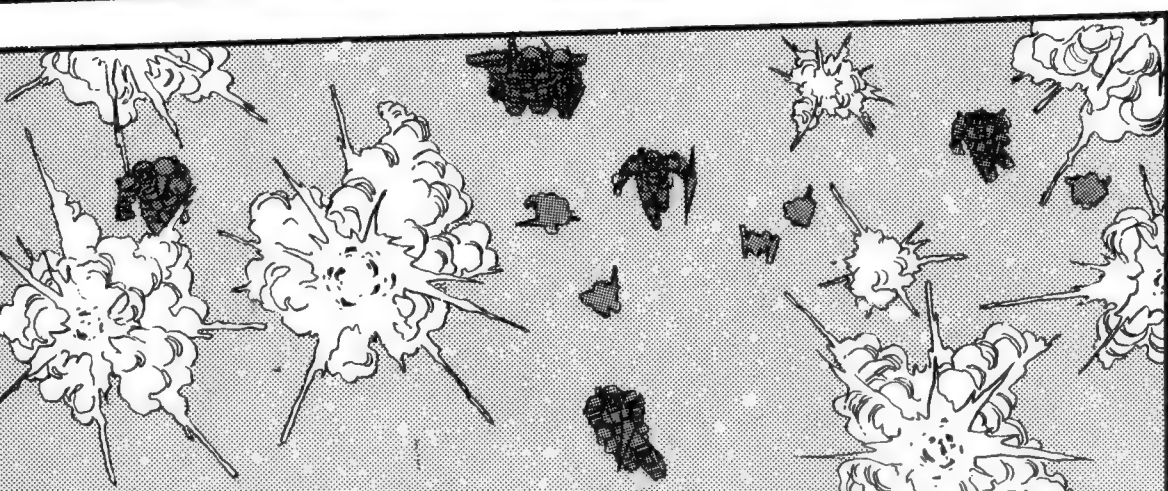
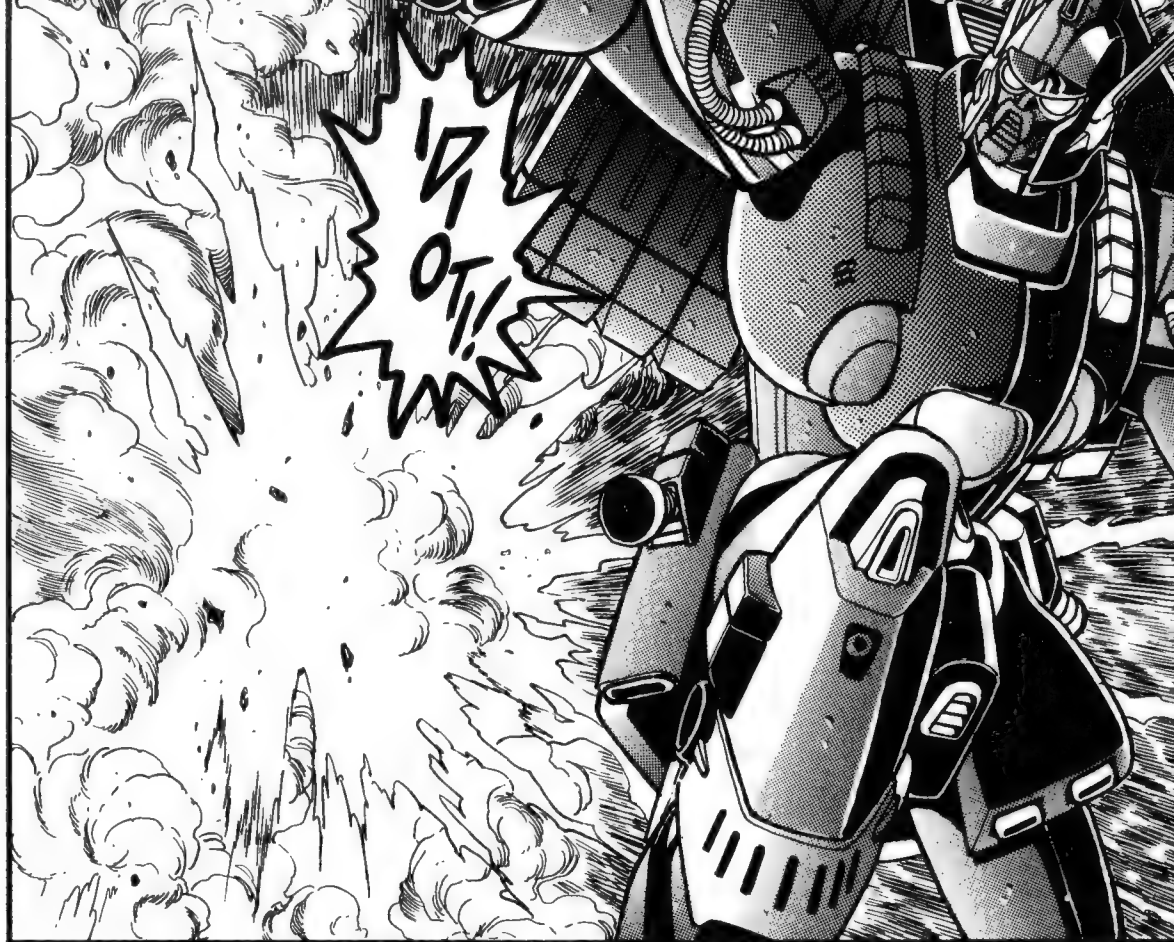
IMBECILLE! LA VUOI SMETTERE DI MANGIARE ANCHE ALL'INTERNO DELLA CABINA DI PILOTAGGIO DEL GUNDAM!?
URGH!
ODDIO ...CO-COSA TI E' SUCCESSO?

MI PORTI QUALCOSA DA BERE!
MI STO STROZZANDO CON LA POLPETTA!!
OH MIO DIO!

FRATELLINO MIO...
FINALMENTE E' GIUNTO IL MOMENTO...

CI E' GIUNTA L'ANALISI DEI RILEVAMENTI LASER!
IL NEMICO SI TROVA AL LIMITE DEL SECONDO LIVELLO DI GITTATA! SONO A TIRO!!

BENE! SONO ARRIVATI!

A TUTTE LE CORAZZATE! FUOCOOO!!

NON CREDERANNO DI COLPIRE LO **ZABINE** CON UN PAIO DI MISSILI DA QUATTRO SOLDI ?!?

PRINCIPESSA VERA RONA, NON SI ALLONTANI MAI DAL BLACK VANGUARD!
D'ACCORDO!

MS JEGAN FUORI!!

HEAVY-GUN, PARTENZA!

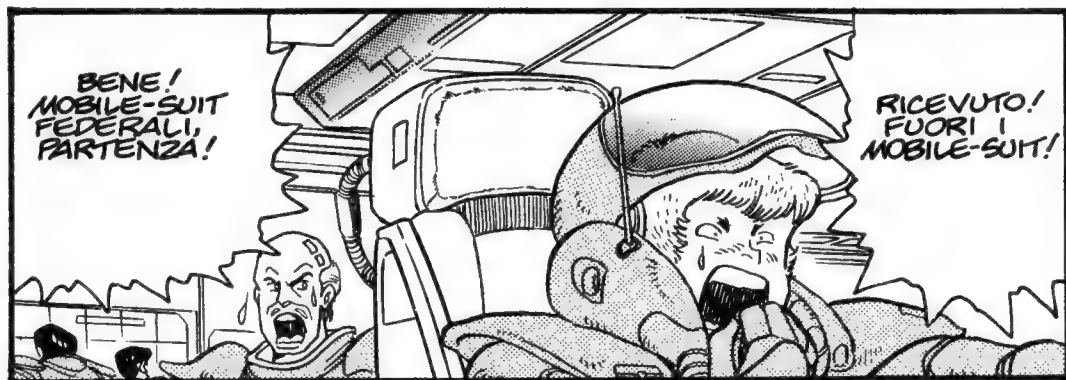
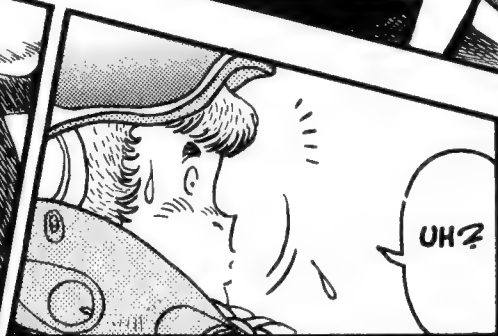
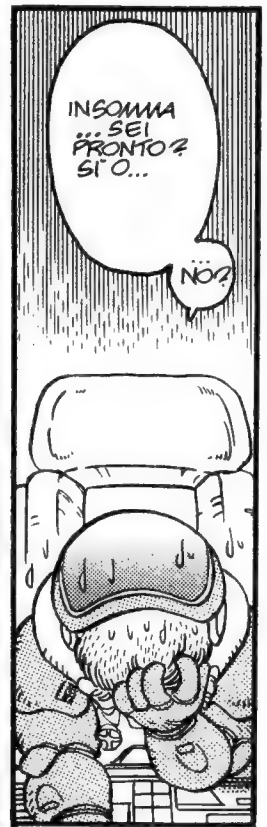
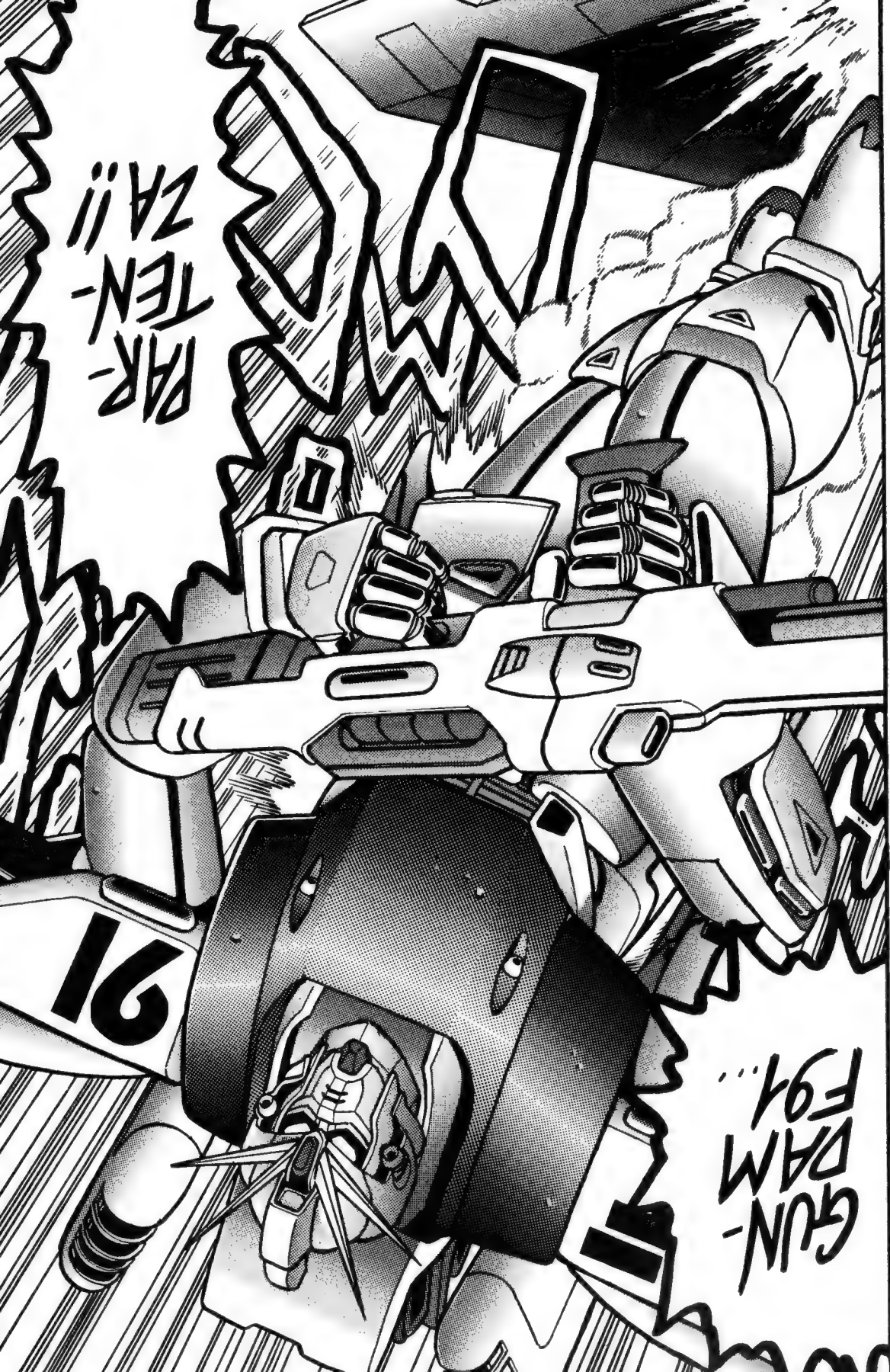
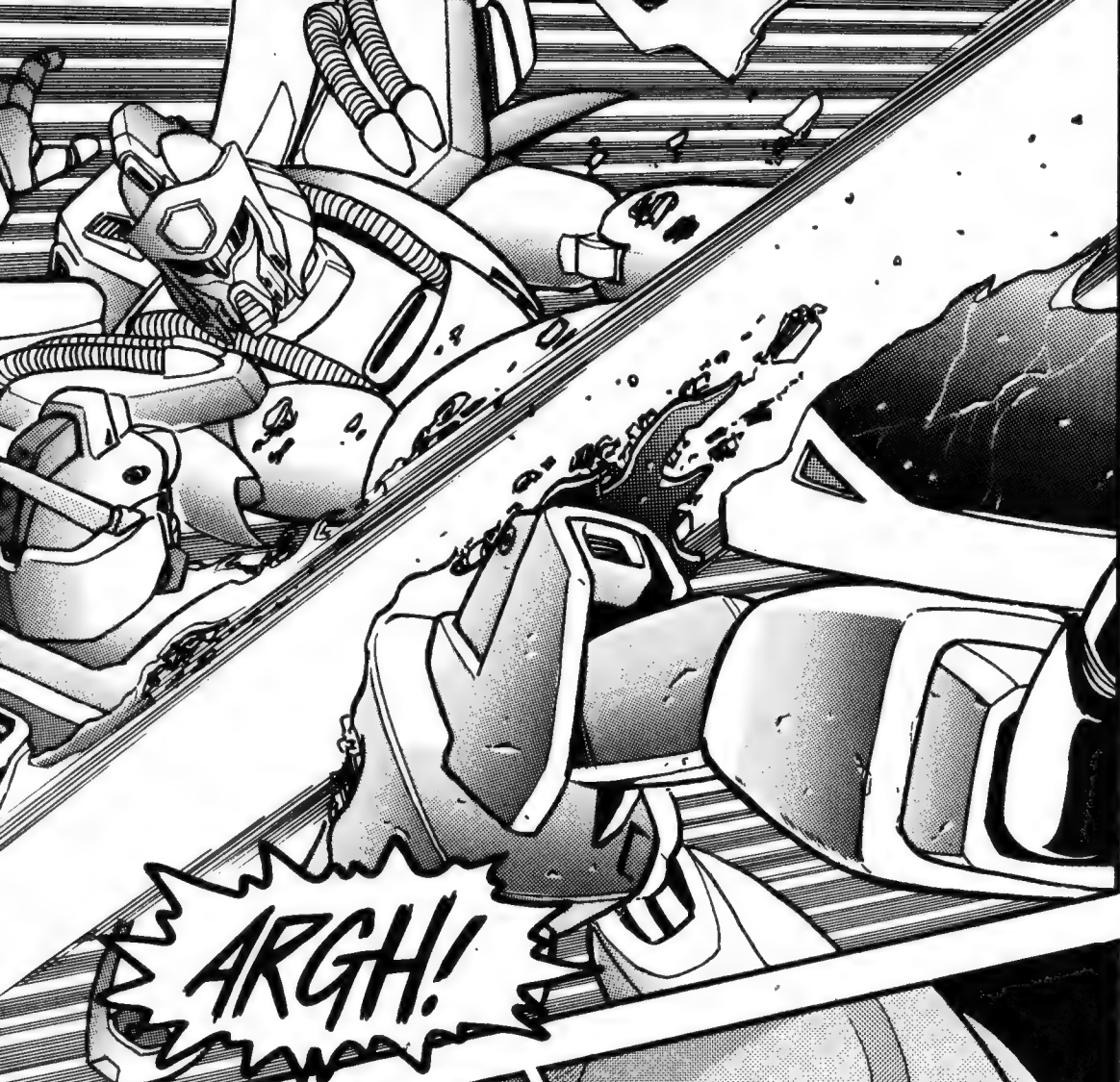
GUNDAM F91... EHI ...GUNDAM F91!!

UH?

♪
...ALÈ HOP! DENTRO!
INSOMMA ...SEI PRONTO? SÌ O...
...NO?
SCLANK
CERTO, CHE SONO PRONTO!
...PRONTO A TUTTO!

GUN-DAM F91...
PAR-TEN-ZA!!

ARGH!

*A sinistra il nuovissimo **Komorebi no Tomo de...**, al centro il faccino di Madoka e quello di Monkey Punch, in basso la cover di **Ammo**.*

giapponesi continuano a tartassare di richieste la Sunrise, dopo la versione *Victory* è entrato in programmazione **G-Gundam**. E questa volta usciamo proprio dal seminato, dato che i protagonisti sono decorati da stratosferici tricociuffi multicolori, mentre i robot combattono facendo uso di tecniche ninja e samurai! In attesa di vedere come la prenderanno gli appassionati più sfegatati, passiamo invece dal nuovo Gundam al nuovo Tsukasa Hojo, inteso nel senso della sua ultima fatica editoriale, che in Italia non vedremo mai. Si tratta di **Komorebi no Tomo de...** (i puntini sono voluti), il cui episodio pilota (*Sakura no Hana Sakukoro*) era già apparso lo scorso anno nella seconda raccolta di storie brevi di Hojo. Sdolcinato come non mai (*City Hunter*, *Occhi di Gatto*... Sayonara!) ha per protagonisti due ragazzini, Tatsuya e Sara: il primo vuole abbattere un vecchio albero per vendicare la sorella costretta su una sedia a rotelle in seguito a una caduta dalla pianta (ma che colpa ne ha l'albero, dico io?), ma la ragazzina lo fa desistere dall'intento. Perché? Sera è dotata di poteri esp e comunica con la defunta madre proprio attraverso il contatto con l'albero! Il padre della ragazzina, co-protagonista a tutti gli effetti, è l'inquietante sosia di Umebozu, il gigantesco collega calvo di Ryo Saeba, ma qui invece di armeggiare con fucili e cannoni lavora in mezzo alle petunie: fa il fioraio!

Siamo in chiusura anche per questo numero, e così passiamo all'angolo delle kappate in breve. Sotto a chi tocca! Il Buon Kompleanno del mese va - guarda un po' le coincidenze - al buon **Kazuhiko Kato**, conosciuto dalla maggior parte di voi come **Monkey Punch**, ovvero il papà di *Lupin III*, che il 26 maggio compie nientemeno che 57 anni! Mitico anche lui!

Altro kompleanno, ricavato da calcoli su calcoli dei cervellotici quattro Kappagaùrri della redazione, è quello di **Madoka Ayukawa**, protagonista di *Orange Road*. Eh già, cari miei! Se Madoka esistesse davvero, il 25 maggio di quest'anno (appena un giorno prima di Monkey Punch) compirebbe 25 anni: calcolare per credere! Io, invece, preferisco fidarmi e tornare in attesa dell'estate, pisolando sul mio tronco galleggiante... O' revuàr!

Il Kappa

Giochiammo ad Ammo

AMMO, Editrice Planetario, 160 pagine, lire 29.000

«Mi chiamo Kay Tonami e sono un atipico teenager giapponese: sono un mago. Anche questa notte sono di pattuglia nelle strade di Kyoto, o almeno di ciò che ne resta, nei pressi del punto che noi del CCC chiamiamo Core. La mia tuta da combattimento Battlemover mi protegge dal gelo dell'oscurità, ma non dal gelo del terrore. Sento i demoni sghignazzare. Ridono di me. Se quel relitto in orbita intorno a Titano non fosse stato mai trovato, la strada ora sarebbe affollata e piena di luci. Se l'armatura Crimson Phoenix non fosse mai stata a bordo del relitto, il rumore delle biglie del pachinko assorderebbe le mie orecchie. Se il dottor Tsukamoto non avesse lanciato l'ordigno alieno su Kyoto, ora me ne starei a giocare a pachinko. E invece sono qui. Che aspetto.»

Tranquilli, miei baldi gaùrri, perché per una volta il tipico scenario da post-olocausto demoniaco non ha nulla a che fare con il fumetto giapponese. O forse sarebbe meglio dire che nessun autore giapponese ha mai partorito una storia del genere, poiché l'oggetto in questione con l'universo nipponico c'entra eccome, anche se in maniera indiretta. **Ammo** è un gioco di ruolo (gallina beccami se non ci ho mai giocato!) ambientato nel mondo delle produzioni animate che ben conosciamo. Regole semplici, lineari, più adatte a chi non ha mai interpretato un *role playing game* o non conosce ancora le mille sfaccettature di Gurps. Vi ritroverete a utilizzare alcuni prodotti della più avanzata tecnologia animata, a combattere demoni di altre dimensioni e ad avvalervi delle armi più distruttive che l'umanità abbia mai conosciuto. Il tutto, regolato da due semplici dadi a sei facce. Il volume è illustrato da Barbara Chies, una giovane esordiente figlia d'arte cresciuta certamente in compagnia di manga & affini.

Il Kappa

LUCCA

EPORTAGE • REPORTAGE • REPORTAC

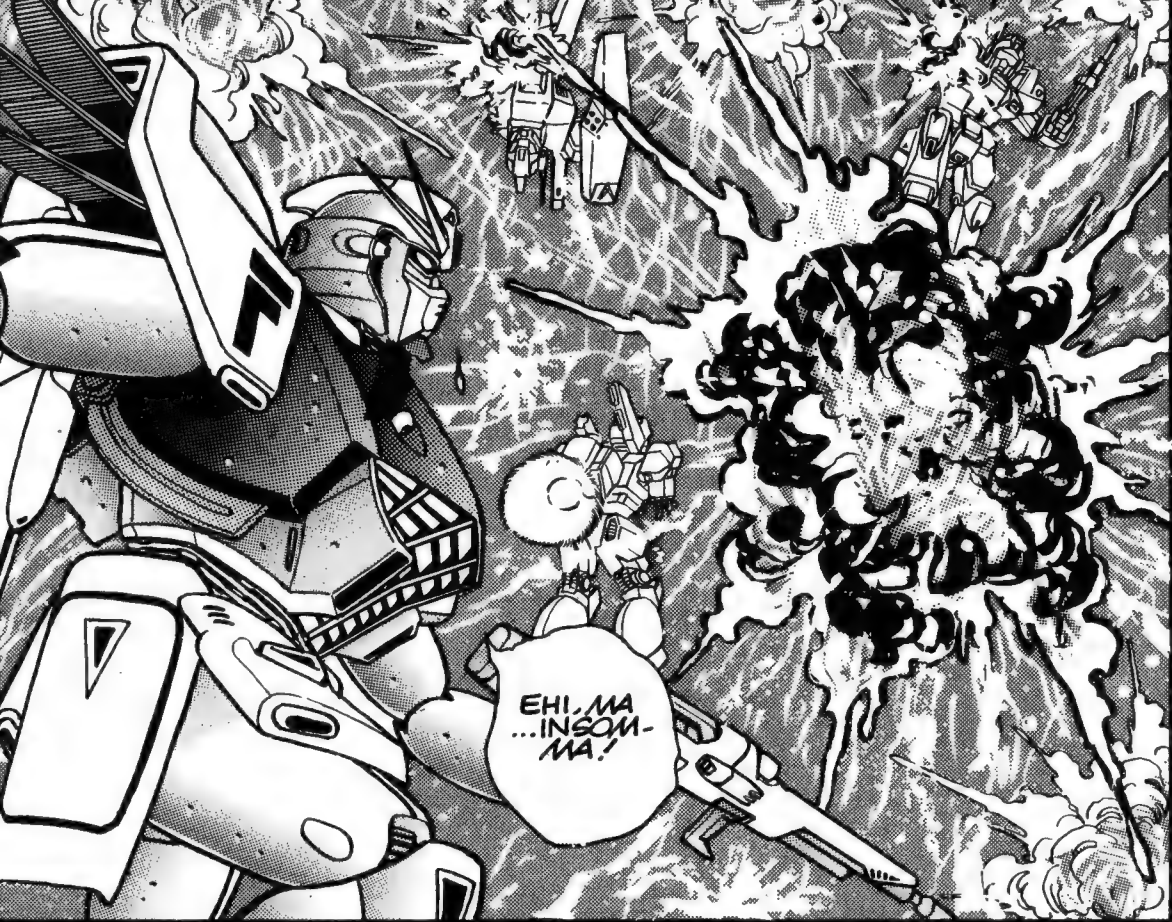
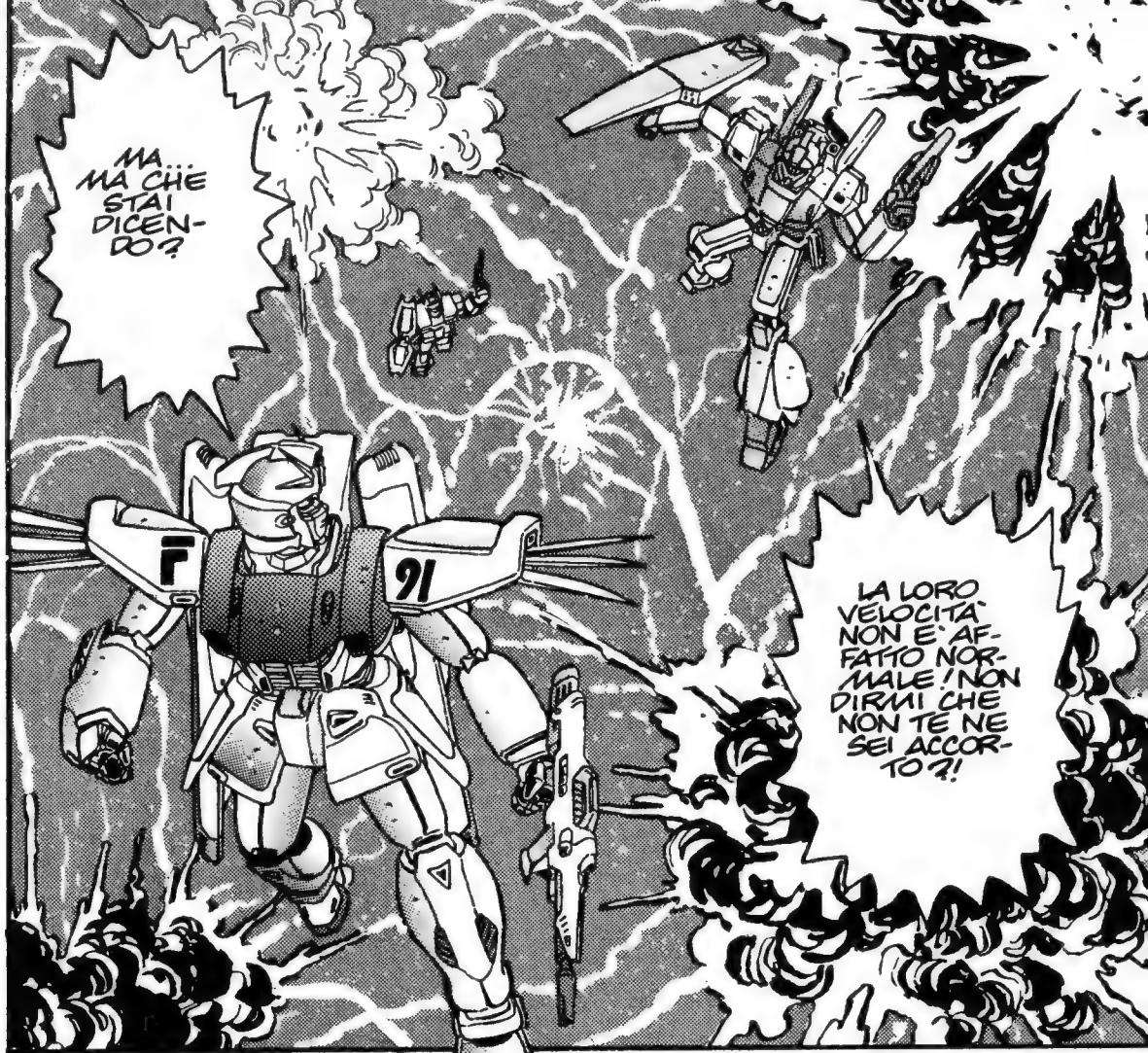
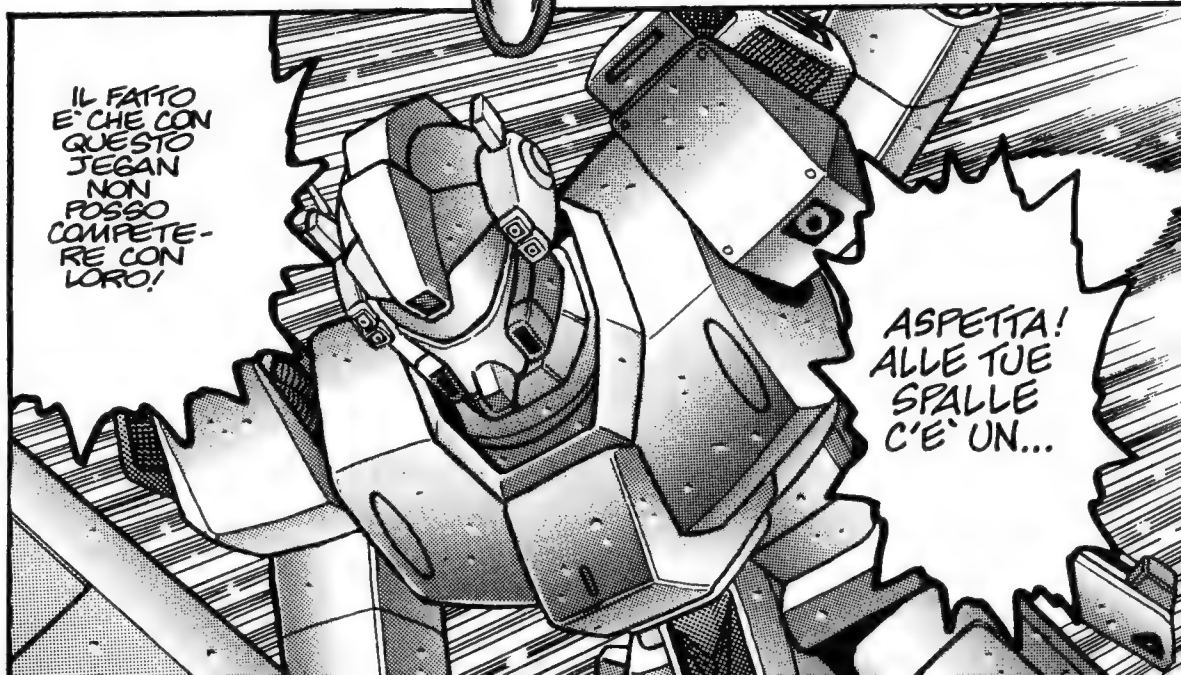
Giovedì 17 marzo 1994 - Il viaggio Bologna-Lucca era un chiaro segnale di quello che ci avrebbe riservato la cittadina toscana durante il nostro soggiorno. Bloccati in autostrada da un gruppo di operai che cercava l'attenzione della stampa per protestare contro i tagli ai posti di lavoro, siamo arrivati alla Fondazione Ragghianti per allestire la mostra di Monkey Punch solo nel primo pomeriggio. Ancora una volta è stato il gioco di squadra ci ha permesso di apportare gli ultimi ritocchi prima dell'inaugurazione: grazie di cuore all'aiuto tanto inaspettato quanto gradito di Francesco Pietroni e Cinzia Zanasi, nonché dei lupinofili Andrea Dentuto e Cristina D'Auria (autori del bellissimo dossier dello scorso numero). Se pensate di organizzare una mostra in futuro, sappiate che è bene portarsi da casa alcuni indispensabili strumenti di lavoro (martello, chiodi, cutter, colla...). Un bravo, inoltre, a Sabrina e Mauro Daviddi, Filippo Sandri e Alessandro Nalli, autori delle bellissime sagome esposte in mostra.

Venerdì 18 marzo 1994 - Sciopero dei giornalisti. L'inaugurazione della mostra ha comunque un buon successo: la prima apparizione ufficiale di Monkey Punch a Lucca non poteva trovare miglior risposta. Oltre tenta disegni originali (la maggior parte dei quali a colori!) e dodici omaggi a **Lupin III** da parte di autori italiani (Baldazzini, Poli, Semerano, Cangini, Accardi, Marzìa, Artusi, De Vita, Olivieri, Dentuto, Bisi, Palumbo). A causa del mancato ritiro da parte del corriere non arriva in tempo il bellissimo disegno di Giancarlo "Lazarus Ledd" Olivares: lo vedrete presto su **Kappa** assieme ai lavori di alcuni suoi colleghi. Nel frattempo, arrivano notizie allarmanti dalla mostra-mercato: il Palazzetto dello Sport e le tensostrutture vengono dichiarati inagibili. Il salone rischia di non aprire le porte al pubblico che già si accalca contro i cancelli. Preferiamo non rischiare che gli agenti blocchino all'entrata anche Monkey Punch e lo accompagnamo in una gita turistica nella cittadina. Alcuni di noi, intanto, corrono al Salone per conoscere eventuali sviluppi della situazione. Tutto il materiale è sequestrato (comprese chiavi, agende, valigette e oggetti personali dimenticati la mattina) e le porte sono bloccate con sigilli. Non servono a nulla le proteste, gli insulti, i cori che salivano dal pubblico giustamente inferocito. Dopo qualche ora torniamo in albergo senza sapere cosa sarebbe successo il giorno dopo: conferenze, incontri, appuntamenti definiti nell'arco di un mese rischiavano di saltare per l'inadempienza degli organizzatori.

Monkey Punch e Luigi Corteggi: due scuole a confronto. Foto: Daviddi

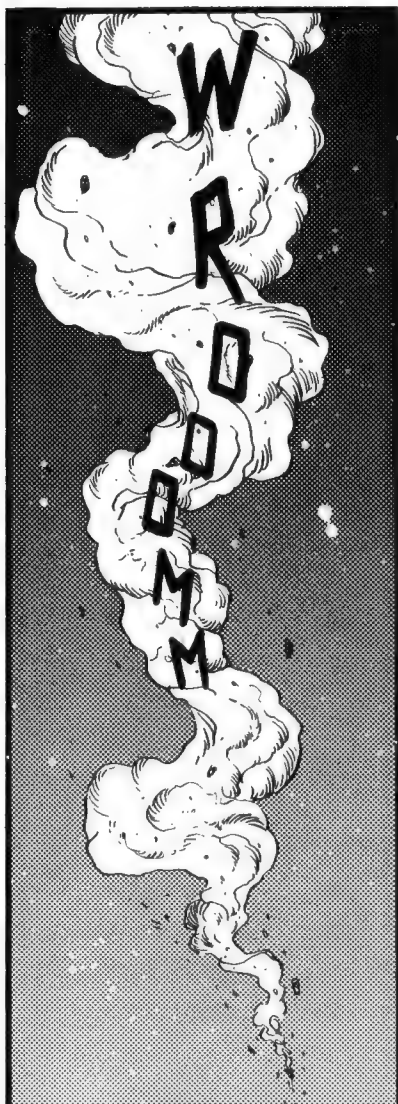
Lupin III © Monkey Punch/TMS/YTV/NTV

Sabato 19 marzo 1994 - Tolgono i sigilli alle porte, ma l'apertura slitta all'ora di pranzo e i rappresentanti delle forze dell'ordine non abbandonano il loro posto. Il privilegio di entrare tocca a poche centinaia di persone: le misure di sicurezza consentono l'ingresso solo a piccoli gruppi. Nonostante altri contrattempi, riusciamo a ottenere un tavolo per Monkey Punch (solo autografi, però, perché eventuali disegni cree-

IMBECILLI! NON AVETE ANCORA CAPI-TO CHE BLACK VANGUARD E' TROPPO AVANZATO PER VOI?
SIETE SOLO UN BRANCO DI INETTI!!
ARGH

EHI, MA ...INSOMMA!

MA... MA CHE STAI DICENDO?
LA LORO VELOCITÀ NON È AFFATTO NORMALE! NON DIRMI CHE NON TE NE SEI ACCORTO?!
IL FATTO È CHE CON QUESTO JEGAN NON POSSO COMPETERE CON LORO!
ASPETTA! ALLE TUE SPALLE C'È UN...

URG!
ARGH!

WROOMM

NO...
NO...

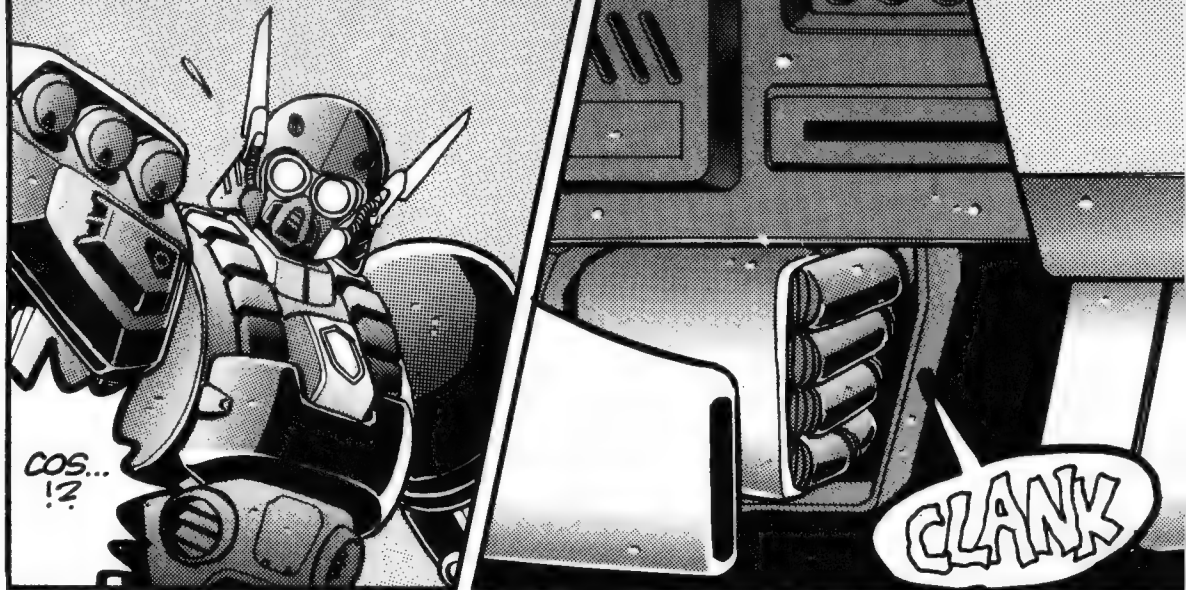
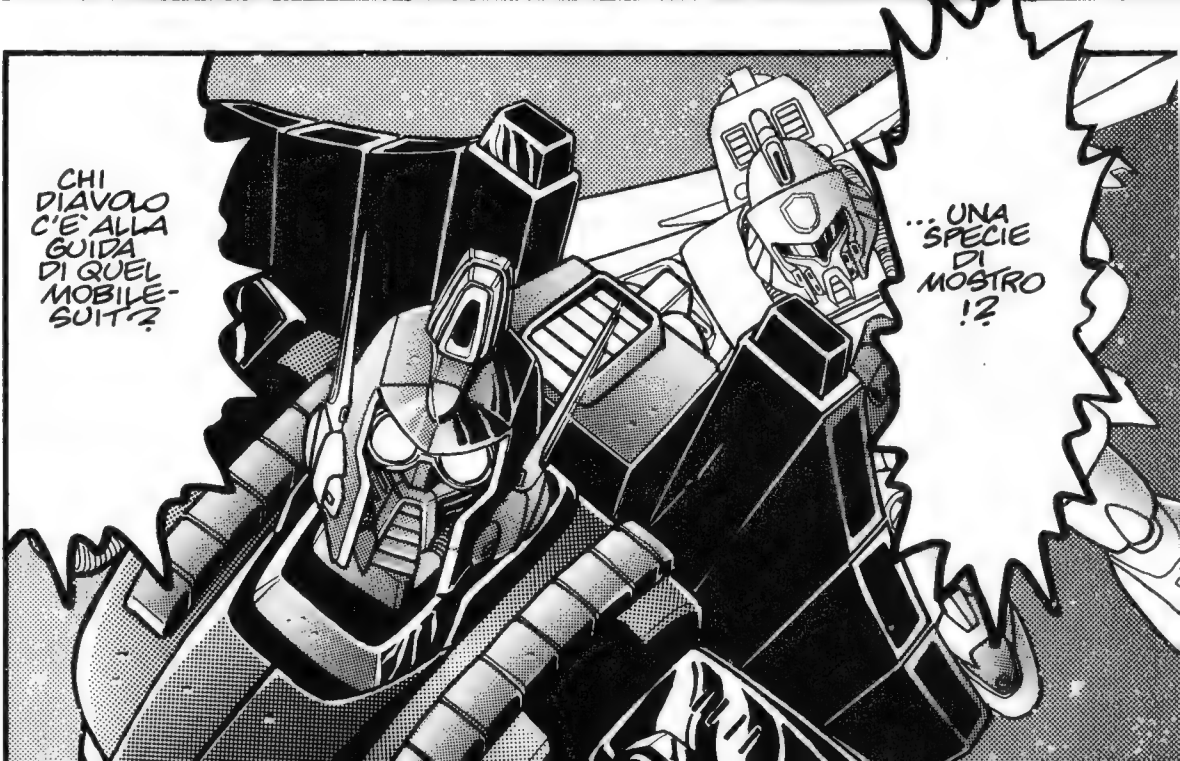
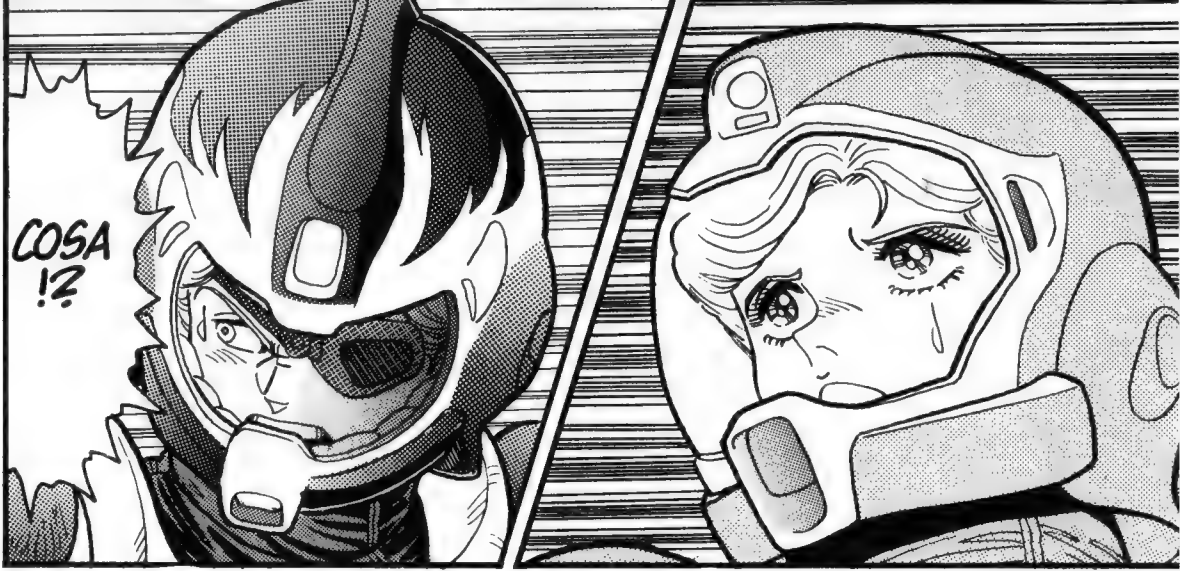
...AVETE FINITO...

...DI FARE
I FURBI,
BASTARDI
ASSASSINI
!!

COS... !?
CLANK
PRENDI QUESTO!
!!

AARGH!

COSA !?

CHI DIAVOLO C'E' ALLA GUIDA DI QUEL MOBILE-SUIT?

...UNA SPECIE DI MOSTRO !?

E' FORMIDABILE! STUPENDO! STO INIZIANDO A PENSARE CHE QUESTO GUNDAM...
...CHE QUESTO GUNDAM SIA INVINCIBILE!!
CONTINUA...

DURANTE QUELL'ATTENTATO È STATO GRAZIE ALL'INTERVENTO DI KEN SE CI SIAMO SALVATE TUTTE!
DOBBIAMO ESSERE NOI A CATTURARE GRAY ...E IL PIÙ PRESTO POSSIBILE!
ORA CI STARÀ CERCANDO CON TUTTE LE SUE FORZE! SE NE APPROFITTASSIMO OGGI STESSO POTREMO ANCHE...

È TROPPO RISCHIOSO!
SBAM
PENSI DI FARCELA, CONTRO UNA BANDA DI GENTAGLIA SIMILE?! RICORDATI CHE SONO QUASI **TERRORISTI**!

COLLABORANDO TUTTE E TRE INSIEME CE LA FAREMO SICURAMENTE!
FINO A OGGI CE LA SIAMO SEMPRE CAVATA, NO?!?

SE COMMETTESSIMO IL MINIMO ERRORE, VERREMMO ARRESTATE ANCHE NOI!
E POI C'È ANCHE IL RISCHIO DI COINVOLGERE **GENTE INNOCENTE**

MA INSOMMA!
CIAFF
NON È PIÙ UNA BAMBINA!!
SMETTILA DI COMPORTARTI COSÌ!
CALMATI RALLY!

L'AVETE VOLUTO VOI! NON FATEVI PIU' RIVEDERE DA QUESTE PARTI!!

GRANDIOSO, SEABOOK!

SEI STATO DAVVERO MERAVIGLIOSO!

AH AH AH! GRAZIE, GRAZIE! QUANTO MI PIACCIONO I COMPLIMENTI!

FRONTIER IV -COSMO BA-BILONIA-
SEA-BOOK...
TU... E TUTTI I MIEI PIU' CARI AMICI ... NON C'E' PIU' NESSUNO... SONO TUTTI MORTI...
...MORTI...
LO STESSO GIORNO IN CUI VOI VE NE SIETE ANDATI, SONO MORTA ANCH'IO...

FRUSH
E' PER QUESTO CHE DA OGGI...
TAK
...SI CAMBIA!

ORMAI CECILY FAIRCHILD NON C'E' PIU'...
ORA C'E' SOLO VERA RONA, PRINCIPESSA DI COSMO BABILONIA!

GNAM GNAM GLOB
CHOMP CHOMP GNAM

SARÀ ANCHE ABILE, MA MANGIA COME UN PORCO!
È GIÀ IL SESTO PIATTO!

ME NE DATE ANCORA UN PO'?
URGH!
ACCIDENTI!!

EHI, SEABOOK!
SÌ? CHE C'È?

EHILÀ, CAPO! COME VA?
MA GUARDA UN PO'.. COME AL SOLITO STAI MANGIANDO!

TU SEI SEABOOK ARNO, NON È VERO?
HO LETTO UNA RELAZIONE SU DI TE!

HA VISTO ANCHE IL VIDEO?
NIENTE MALE, VERO?

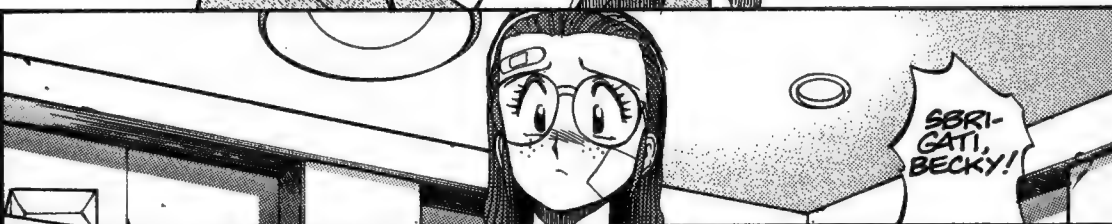
AH AH! BISOGNA AMMETTERE CHE CONTRO UN NEW-TYPE NON C'È NIENTE DA FARE...

BENCHÈ TU NON ABBIA MAI COMBATTUTO ALLA GUIDA DI UN MOBILE-SUIT, TI ASSICURO CHE NESSUNO HA NOTATO LA TUA MANCANZA D'ESPERIENZA...

PURTROPPO, PERÒ, QUESTO SIGNIFICA CHE FRA NON MOLTO LE ARMATE DI CROSSBONE...
...SFERRERANNO UN NUOVO ATTACCO ALLA NOSTRA FRONTIER I...

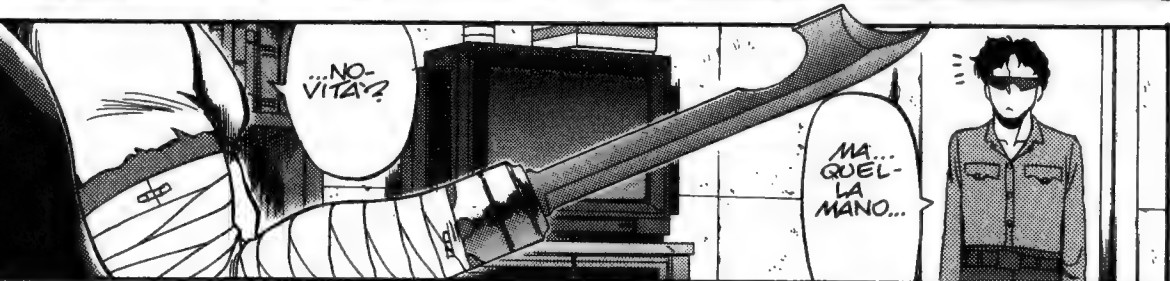
POSSIAMO CONTARE NUOVAMENTE SU DI TE, SEABOOK?
GLOM
ULP!
È VERAMENTE DURA... IO TEMO CHE...
CHE?...

...CHE 'STA PASTA NON SIA COTTA!
È DURA COME IL MARMO!
OH, MIO...
...DIO...

DOBBIAMO ANDARE ALL'AUTOTRENO E TELEFONARE DICENDO CHE L'ABBIAMO TROVATO **ORA**!
E DEVO ANCHE RIUSCIRE A CONVINCERE **ROY**!
UN MOMENTO! NON È PRESTO!?
DAP
ANDIAMO BECKY!
ANCHE SE LO SCOPRIRANNO, NON SI FARÀ CATTURARE MOLTO FACILMENTE...
ASCOLTA MAY... QUEL KEN NON È UN UOMO QUALSIASI, GIUSTO?
MAY! NASCONDI TUTTE LE BOMBE! POTREBBERO ARRIVARE DEI POLIZIOTTI, PIÙ TARDI!
...
RALLY... SEI UNA STRONZA...
SBRIGATI, BECKY!

CAPO!

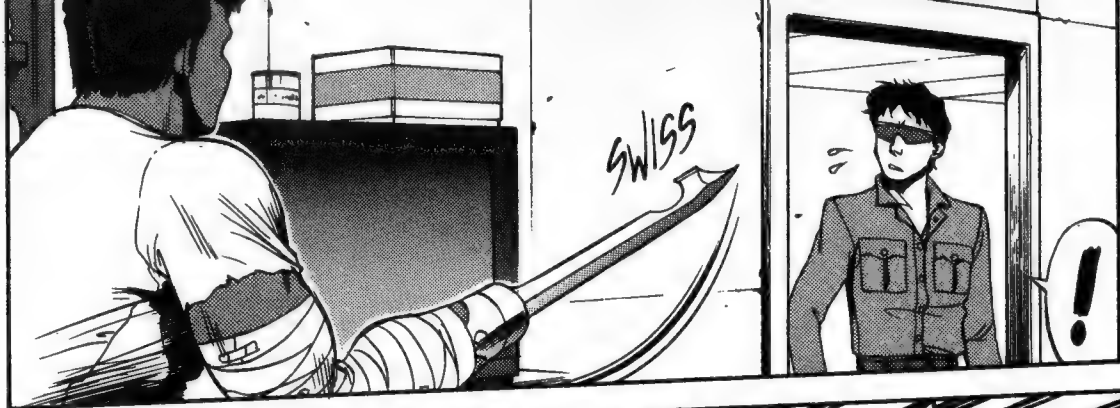
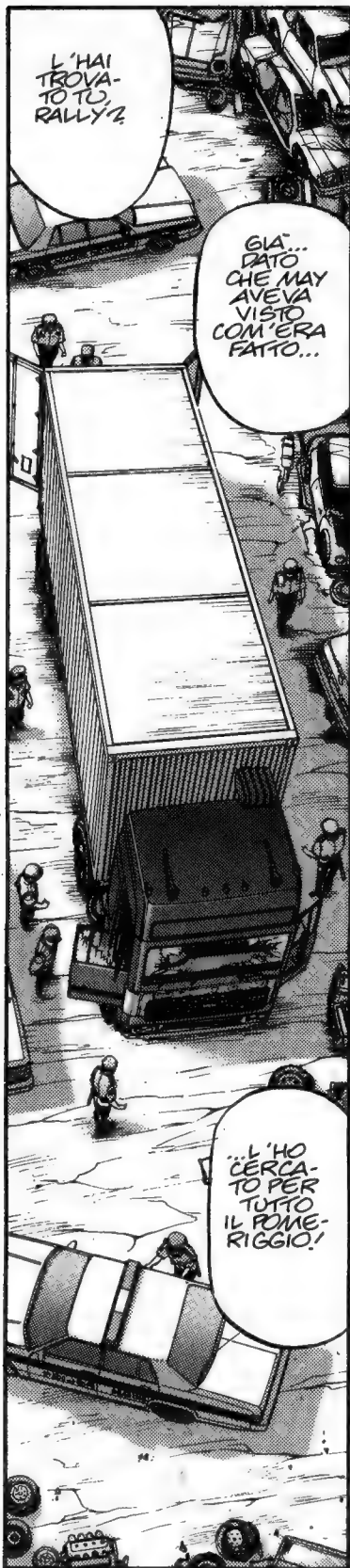
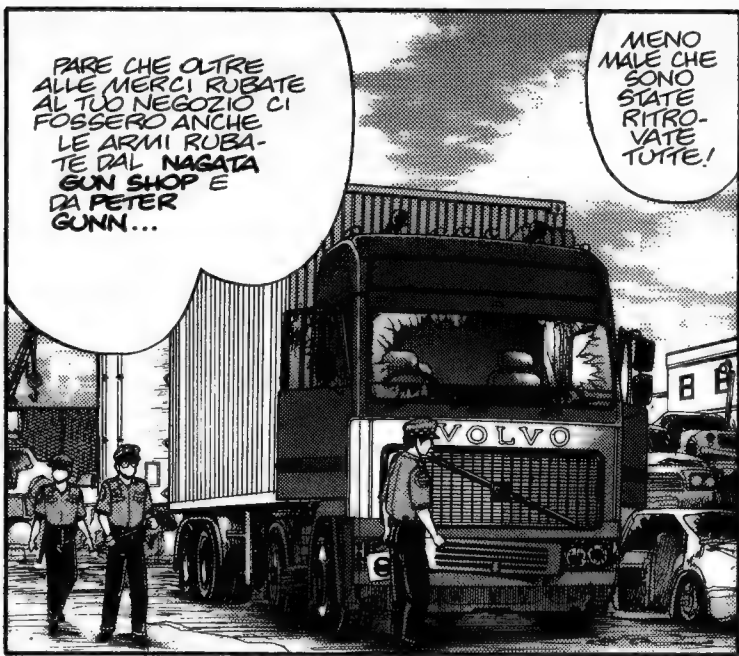
AL GUN SMITH CATS NON C'ERA NESSUNO...
MA ABBIAMO SCOPERTO DOVE ABITANO!

E PER LE NOTIZIE...

...GIUNTE DA LOS ANGELES...

...NOVITÀ?
MA... QUELLA MANO...

È UNA MIA ORDINAZIONE SPECIALE ...SAI, PER VIA DI QUELLA DONNA CHE MI HA STACCATO LA MANO...
QUESTA LAMA DA 13 POLLICI È IN ACCIAIO CV-34.

CAPO... LO SCAMBIO DI COCA CON LA MAFIA È FISSATO PER LA PROSSIMA SETTIMANA.
ACCIDENTI! NON RIESCO A SOLLEVARE LE BRACCIA PER IL COLPO CHE MI HA DATO IL CAPO OGGI POMERIGGIO!
FORSE È MEGLIO RIMANDARE LA VENDETTA...

SWISS
!
ZAP
WHOOSH
CRACK
HAI VISTO? LANCIA UNA LAMA DA UN CHILO E MEZZO SERVENDOSI SOLO DI UNA MOLLA, UNA SEMPLICE SOSPENSIONE PER AUTOMOBILI...
ALMENO POSSO CONTARE SU QUESTO! È MEGLIO DI TE, CHE TI PREOCCUPI INUTILMENTE...
ALLORA? VAI AVANTI CON LE NOTIZIE!
A... ABBIAMO SCOPERTO DOVE SI TROVA KEN TURKEY...
AH, SI'?

L'HAI TROVATO TU, RALLY?
GIÀ... DATO CHE MAY AVEVA VISTO COM'ERA FATTO...
...L'HO CERCATO PER TUTTO IL POMERIGGIO!
PARE CHE OLTRE ALLE MERCI RUBATE AL TUO NEGOZIO CI FOSSERO ANCHE LE ARMI RUBATE DAL **NAGATA GUN SHOP** E DA **PETER GUNN**...
MENO MALE CHE SONO STATE RITROVATE TUTTE!
VOLVO
PERCHÈ NON HAI DENUNCIATO SUBITO IL FURTO?
PENSAVO CHE AVESSERO RAPITO MAY... E INVECE QUELLA SI ERA MESSA A INSEGUIRLI...
...E AL SUO RITORNO HO INIZIATO SUBITO A CERCARE IL CAMION...
DICI SUL SERIO?
TI HO MAI MENTITO, ROY?
BE', NON IMPORTA!

A PROPOSITO... DICI CHE QUESTO CAMION APPARTIENE A GRAY?
DOPO L'INCONTRO DI DUE MESI FA, SONO SICURA CHE NEANCHE MAY SI POTREBBE SBAGLIARE!

PENSI CHE VORRÀ VENDICARSI PER LA PERDITA DELLA MANO?

SUPPONGO CHE GRAY ABBIA GIÀ SCOPERTO CHE MAY LAVORA AL GUN SMITH CATS.
È PROBABILE CHE RISALGANO AL MIO INDIRIZZO PARTENDO DAL NEGOZIO, NO?

HO CAPITO...
FAREMO SORVEGLIARE LA TUA CASA DAI NOSTRI UOMINI PER UN PO' DI TEMPO!
GRAZIE! ♡

COSA SIGNIFICA IL CASO DI OGGI!?
TI HO DETTO DI NON CHIAMARMI MAI QUI!

QUELL'AUTOTRENO NON E' TUO!? DATO CHE E' STATO TROVATO CON TUTTA LA REFURTIVA, DOVREMO MUOVERCI ANCHE NOI!
A PROPOSITO, COME STA ANDANDO QUELLA STORIA? DICEVI CHE CI AVRESTI VENDUTO I MAFIOSI!

CAPO! ECCO IL RAPPORTO...

MI... MI SCUSI...
SONO AL TELEFONO PER COSE IMPORTANTI! NON ENTRATE, CAZZO!!

CEDERO' A TE I MAFIOSI AL MOMENTO DELLO SCAMBIO DELLA COCA.
NON PREOCCUPARTI! NON HO ALCUNA INTENZIONE DI RIMANGIARMI LA PAROLA!

MOLTO GENTILE...
STO TENENDO ANCORA BLOCCATA LA SEGNALAZIONE.
MI SEMBRA IL MINIMO! POCO FA E' STATO SEGNALATO IL TUO COVO!

NATURALMENTE! NON CREDO CHE SIA UNA COSA TROPPO DIFFICILE...
APPROFITTANDO DELL'OCCASIONE VORREI CHIEDERTI UN FAVORE...
FA PARTE DEL NOSTRO AFFARE?

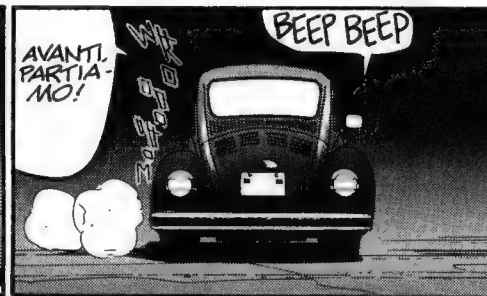
QUELLA CHE HA SCOPERTO L'AUTOTRENO DI CUI PARLAVI TU... LAVORA AL GUN SMITH CATS...
SÌ... HO CAPITO! SI CHIAMA VINCENT...
SI TRATTA PROPRIO DI LEI...

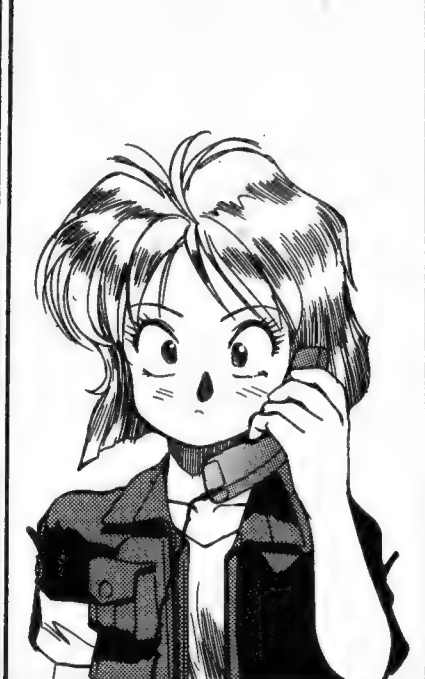
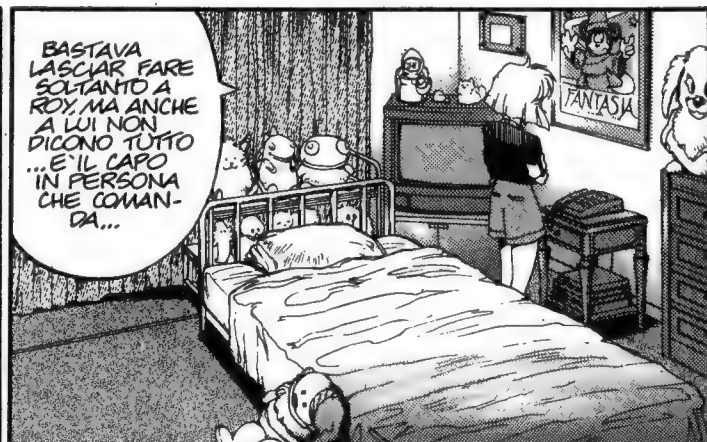
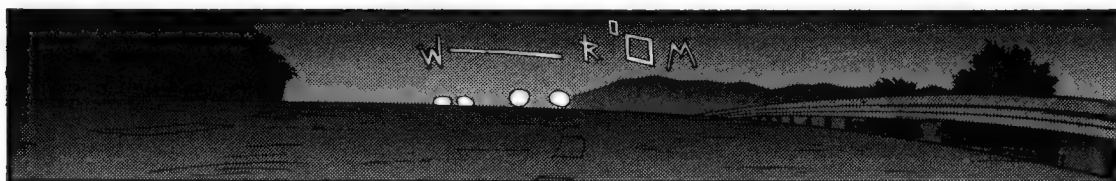
ROY!
HAI UNA VILLA?

BE'... IN REALTÀ SI TRATTA SOLTANTO DI UNA BAITA DA POCO...
MA SARÀ PERFETTA COME NASCONDIGLIO, PER UNA SETTIMANA!
NON SEI D'ACCORDO?
HRMPH!

QUESTA CASA SARÀ AFFIDATA, NEL FRATTEMPO, ALLA SORVEGLIANZA DI TRE POLIZIOTTE E DUE AGENTI CHE FARANNO A TURNO, GIORNO E NOTTE...
CIAO!
PIACERE!
È MOLTO PIÙ GRANDE DEL MIO APPARTAMENTO! È DAVVERO CONFORTEVOLE!

IO NON CI VENGO!
MAY...
SE QUI CI SARANNO DEI POLIZIOTTI NON C'È AFFATTO BISOGNO DI NASCONDERCI!
IO RIMARRÒ QUI!!
FALLA FINITA!!
MAY... DOVRESTI DARE PIÙ ASCOLTO ALLE PERSONE ADULTE!
TRA ME E RALLY CI SONO SOLTANTO DUE ANNI DI DIFFERENZA...
UGH...
ILLINOIS
BDR-529

PERCHE' SEI VESTITA COME UNA BAMBINA?
TANTO, PER TUTTI SONO SOLTANTO UNA BAMBINA...
E PIANTALA DI TENERE IL BRONCIO! AVANTI, SALI!
E' NATURALE CHE STIA TENENDO IL BRONCIO... TU NON TI FIDI DI ME...
MAY...
RALLY... DIMMI LA VERITA'! VUOI PORTARMI CON TE PERCHE' TEMI CHE DA SOLA IO POSSA COMBINARE QUALCHE GUAIO, NON E' COSI'?
FINALMENTE MI HAI CAPITO!
AVANTI, PARTIAMO!
BEEP BEEP
ASPETTA, MAY!
IO VENGO CON LA MACCHINA DI ROY!
M·M
BDR 529

UFFA...
SBAM
BE'... NON IMPORTA!
WROOOOOOM
WRRRR
SONO ANDATE?
SÌ!
SENTI... NON CREDI CHE ROY SIA UN PO' TROPPO GENTILE CON RALLY?
TAK TAK
CHE C'È?
MI È SEMBRATO DI SENTIRE UN RUMORE DI PASSI...
WHAA
DRIIIN
È IL TELEFONO!
ARRIVO! ARRIVO!
DRIIINN
CLICK
PRONTO...
OH, CAPO!
SÌ... SONO PARTITI PROPRIO ADESSO... SÌ, HO SEGUITO LE SUE ISTRUZIONI...
...HO ATTACCATO UNA TRASMITTENTE ALL'AUTO DI RALLY...

...ANCHE SE NON CAPISCO IL PERCHÉ...
AH... PER LA SUA INCOLUMITÀ...
COME?! RALLY POTREBBE ESSERE UNA LORO COMPLICE?!
MAH... CHE STRANO...
CLIK
QUI C'È SOTTO QUALCOSA DI POCO CHIARO...
BASTAVA LASCIAR FARE SOLTANTO A ROY, MA ANCHE A LUI NON DICONO TUTTO ...È IL CAPO IN PERSONA CHE COMANDA...
FANTASIA
W——ROOM
FORSE... GRAY...
...HA DEI CONTATTI CON LA POLIZIA!
RRRRRRROM RRRRRROM
W——ROOM

BIP
BIP
DRRRR
CLICK
...PRONTO?
ROY...HO UNA MACCHINA ALLE CALCAGNA...STA ACCELERANDO. MA SEMBRA CHE NON ABBIA ALCUNA INTENZIONE DI SORPASSARMI...

PERCHE' NON PROVI A RALLENTARE?
D'ACCORDO!

A PROPOSITO... COME SI STA COMPORTANDO MAY?

!
MAY?! MA ...NON ERA CON TE?!

COSA?!
VE-VERAMENTE...

MI HA LASCIATO IL SUO CAPPELLO! TU STAI OSSERVANDO QUELLO!
MM

CREK

MIO DIO! TOGLITI DI MEZZO ROY. ALTRIMENTI TI VERRÒ ADDOSSO!
NON CHIEDERE L'IMPOSSIBILE A QUESTA CARRETTA!

SWOP
ILLINOIS
BDR 529
ILLINOIS
FAL 77
ACC...

ILLINOIS
FAL 77
NON E' PIU' UNA BAMBINA !!

ILLINOIS
BDR 529
ALLORA, CHE NE DICI DI MINNIE MAY?
E' UN NOME MOLTO CARI-NO... MOLTO DISNEYANO!
BANG

UGH!
BANG
CRASH
NON MI RESTA ALTRO CHE SGUSCIARE VIA CON UNA FRENATA!
SCREEK
WHAM
SIAMO SOCI, ORA!

SIAMO SOCI!
ILLINOIS
MAY 117
SHELBY
GT 500
ILLINOIS
BRD 529
CHEVROL

SIAMO SOCI!
SHELBY
GT 500
Illinois
BRD 529

ILLINOIS
MAY 117
CHEVROL

GRAY!
SCRASH
CI E' MANCATO POCO!

ORA TOCCA A ME, PERÒ!

DANN...

QUE-
STA È
BRUTTA!
OH...
OH MIO
DIO!
CLICK
LA MIA
POVERA
P210
DA 1500
DOLLARI...

!

CHAK

ACC...
CLANK
SKREEK

ILLINOIS
BRD 529

!

RALLY VINCENT!

TI AMO!

PERCHE` NON USCIAMO A CENA INSIEME, UNA DI QUESTE SERE?

ILLINOIS
BRD 529

DEVO DISTACCARLO DI UN CENTINAIO DI METRI ALTRIMENTI NON GLI SFUGGIRÒ MAI!

SHELBY GT 500

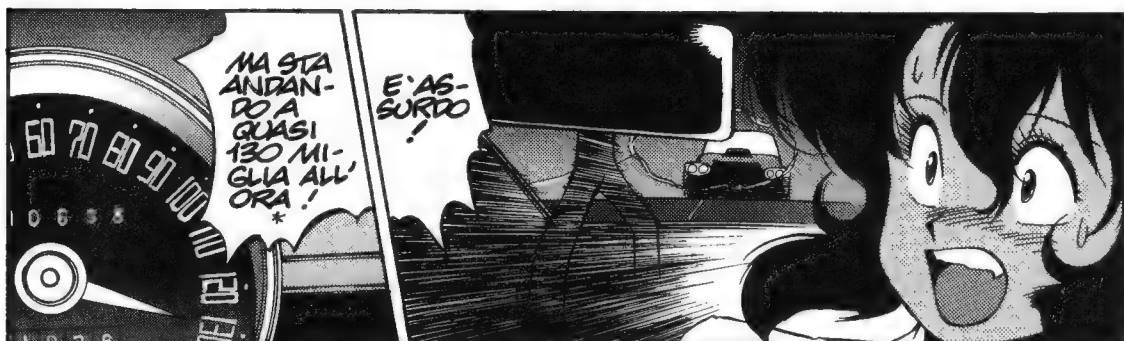
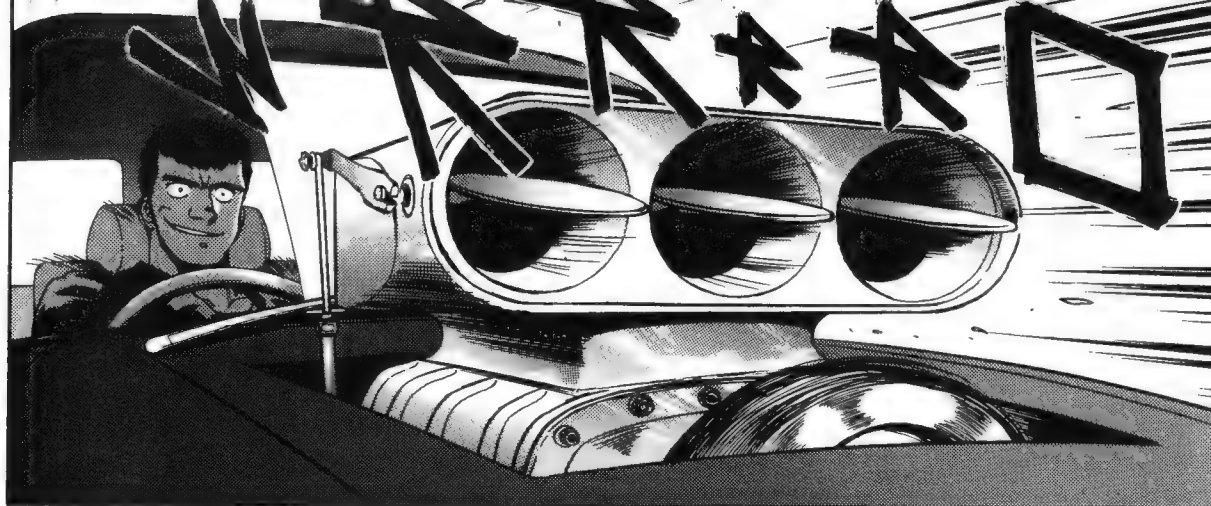
FINCHÉ NON SARÒ RIUSCITA A RIPARARMI DA QUEL FUCILE DA CACCIA...

HUFF!

È PUR SEMPRE UN 360 CAVALLI!

LASCIATE PERDERE QUEL FUCILE! ORA DOBBIAMO RAGGIUNGERLA!!

AVANTI!

MA STA ANDANDO A QUASI 130 MIGLIA ALL'ORA! *
E' ASSURDO!

* CIRCA 190 KM ALL'ORA.

** SOVRALIMENTATORE CHE, A DIFFERENZA DEL TURBO, FA RUOTARE LA TURBINA MECCANICAMENTE CON LA FORZA DEL MOTORE.

IL CAPO!? MA E' ASSURDO!

VUOI DIRE CHE IL CAPO HA VENDUTO RALLY!?
NON POSSO CREDERE ALLA STORIA DELLA TRASMITTENTE...

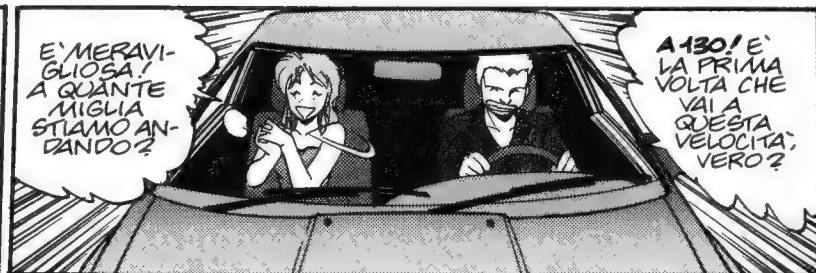
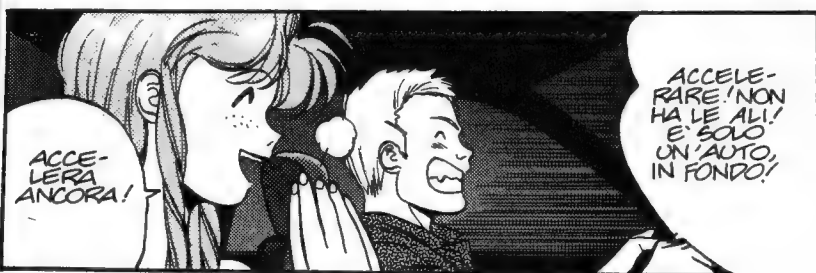
L'HO CHIESTO A KATE PER TELEFONO, POCO FA... SI TROVA A CASA DI RALLY.
SEMBRA CHE LE ABBIA VERAMENTE ATTACCATO UNA TRASMITTENTE.
LO HAI CHIESTO AL CAPO?

E' GIA' ANDATO VIA.
IN OGNI CASO, NON LO AMMETTEREBBE MAI!

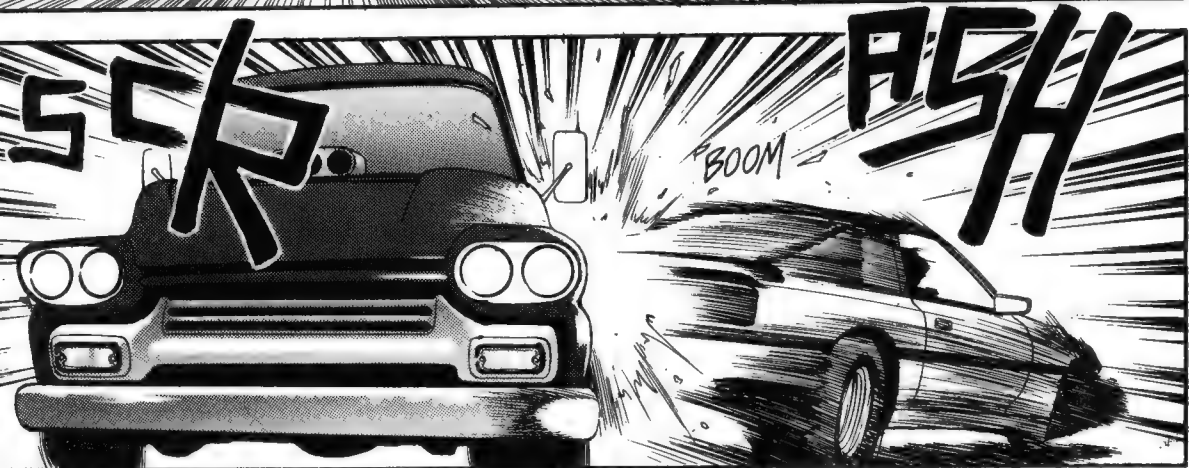
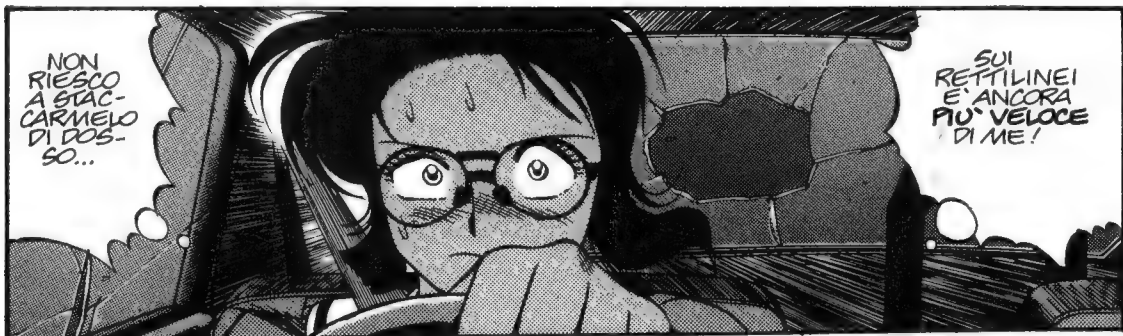
E' STATO GRAY A TRATTARE CON LUI?
E' PROBABILE!

SENTI... A QUEST'ORA CHAPMAN DOVREBBE ESSERE TORNATO DAL PATTUGLIAMENTO...
MONTA IMMEDIATAMENTE SUL SUO MEZZO E SEGUI LA FREQUENZA DI RALLY!
EHI... MA IL MEZZO DI CHAPMAN E'... E' UN...

WROOOM

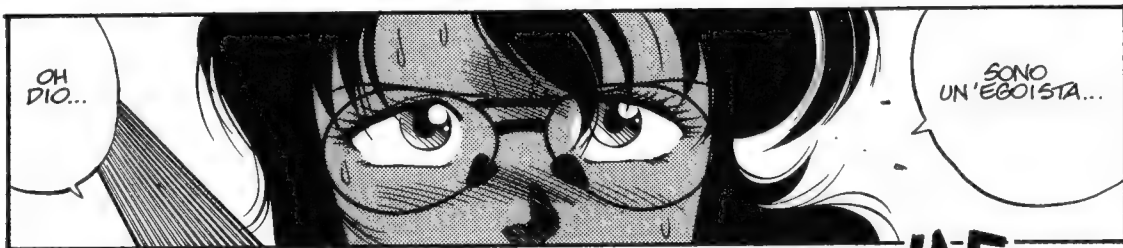
YA-HOO! ♡
WROAR

A 130! È LA PRIMA VOLTA CHE VAI A QUESTA VELOCITÀ, VERO?
È MERAVIGLIOSA! A QUANTE MIGLIA STIAMO ANDANDO?

ACCELERARE! NON HA LE ALI! È SOLO UN'AUTO, IN FONDO!
ACCELERA ANCORA!

È IMPOSSIBILE SUPERARE QUESTO RAZZO!
PAT
È UN CAPOLAVORO DI MESSA A PUNTO, PER UNA "SUPRA"... È UN'AUTO PRODOTTA IN GIAPPONE!

HAH! FORSE HAI LE TRAVEGGOLE...
QUELLA MACCHINA DIETRO DI NOI STA ARRIVANDO A UNA VELOCITÀ INCREDIBILE...

OH...
COSA C'È?!

ILLINOIS
BRD 529
MIO DIO!

WROOOM
SKREEK
A...A... ACCI-DENTI!!

OCCHIALI SENZA GRADAZIONE PER RIPARSI DAL VENTO

NON E' ANCORA PRONTA, PAPA'?
MMH...
WRRR
WRRRR

DEVO STRINGERE ALTRI DUE BULLONI, POI HO FINITO!

OH! ♡

FLIP

PAPA', GUARDA! C'E' UNA LEPRE!
EHI! FERMA!

NON ANDARE SULLA STRADA! E' PERICOLOSO!!

MA C'E' UN LEPROTTO...
NON IMPORTA! TORNA SUBITO QUI!

UH?

BANG
WHOA
SKREE
BRD 529

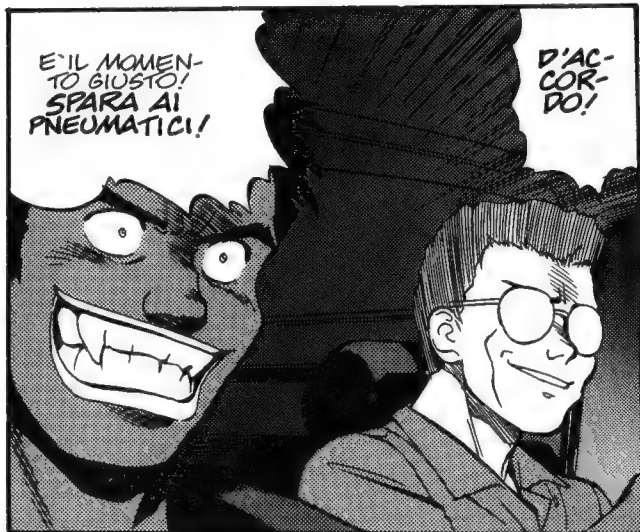
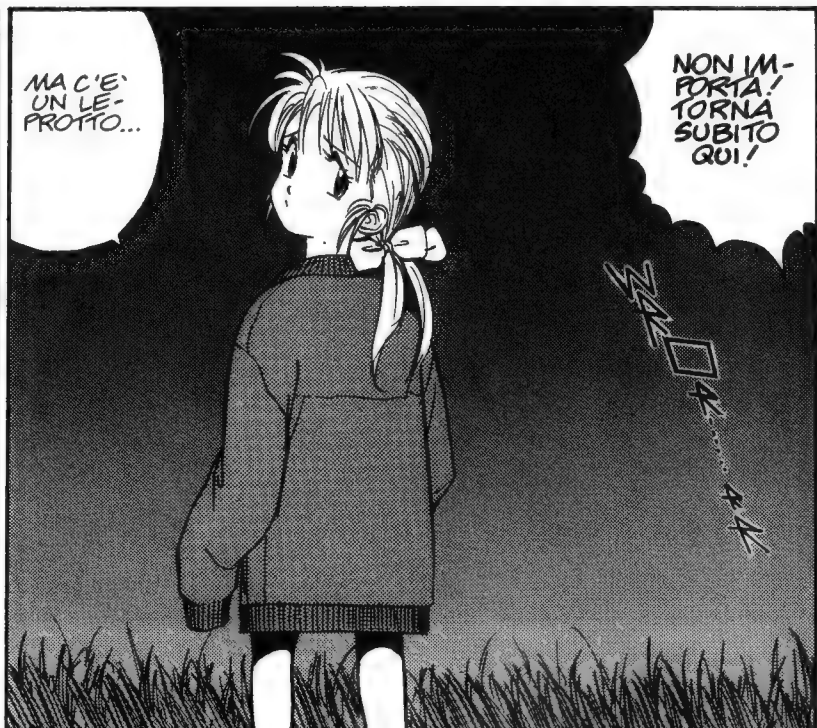
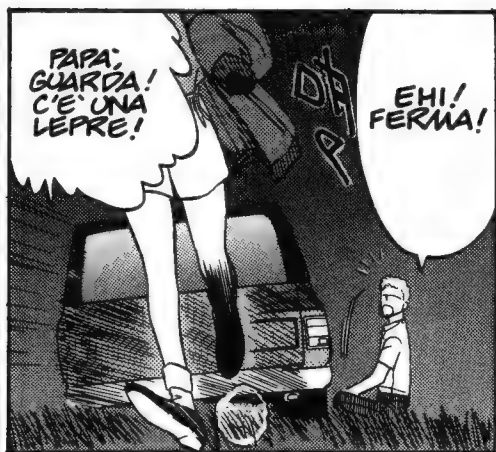
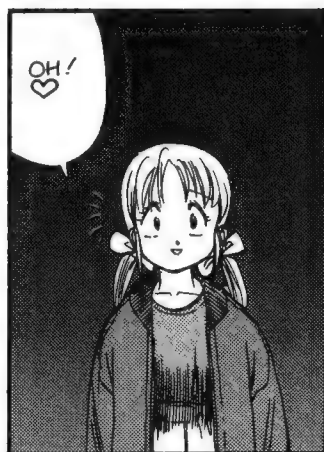
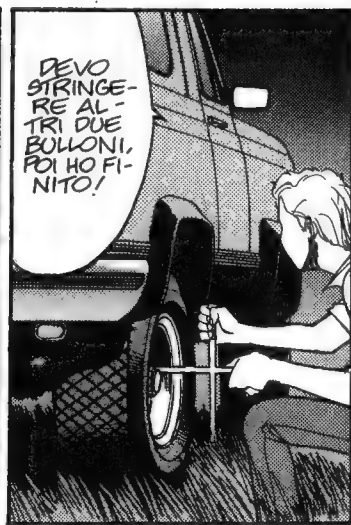
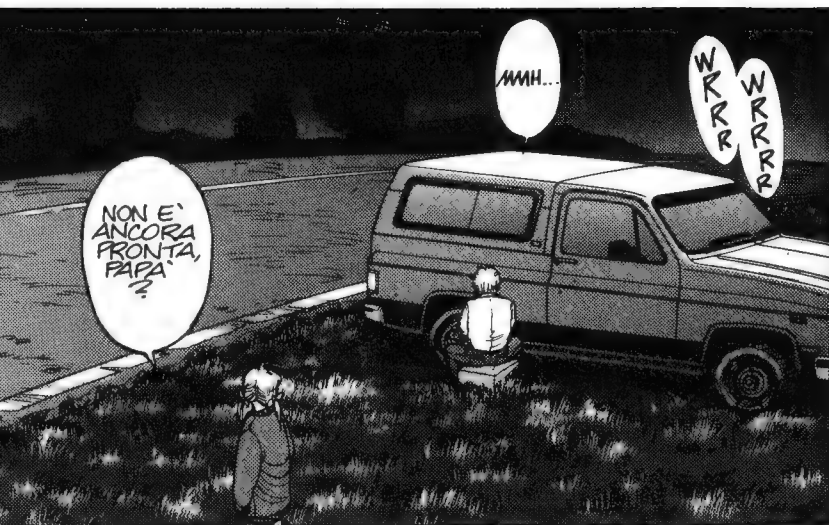
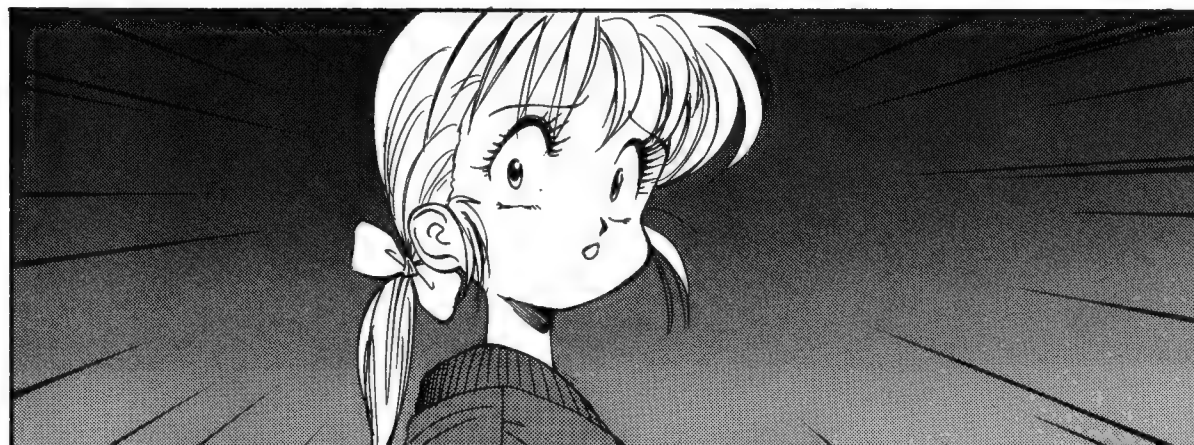
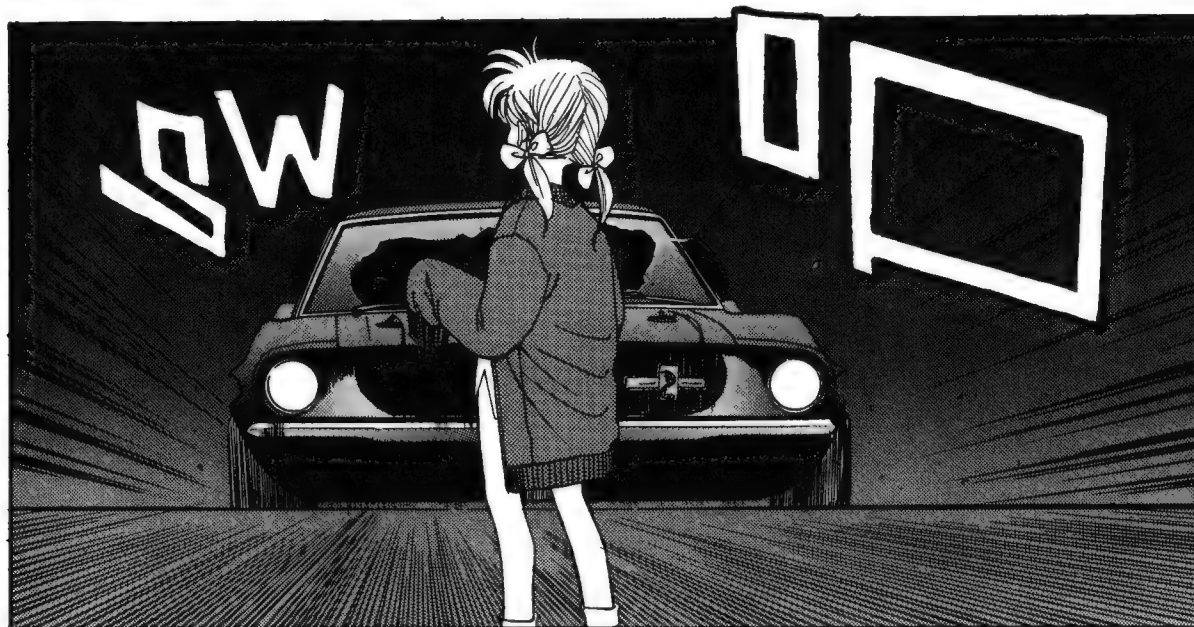
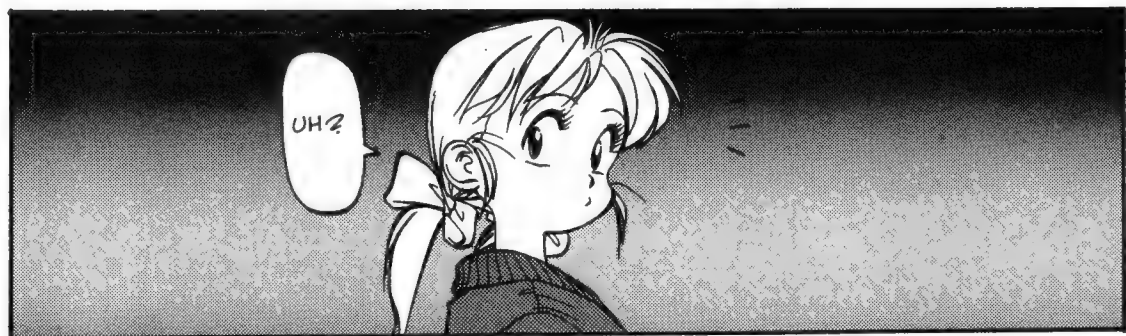
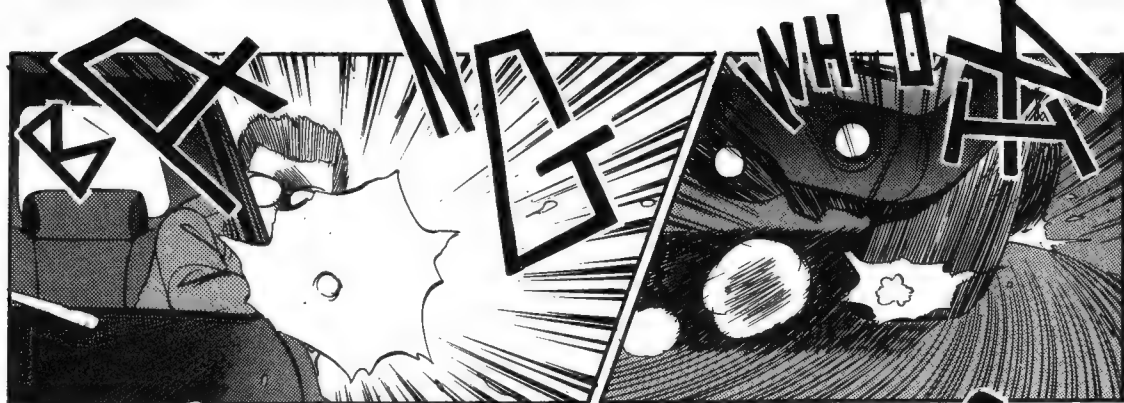
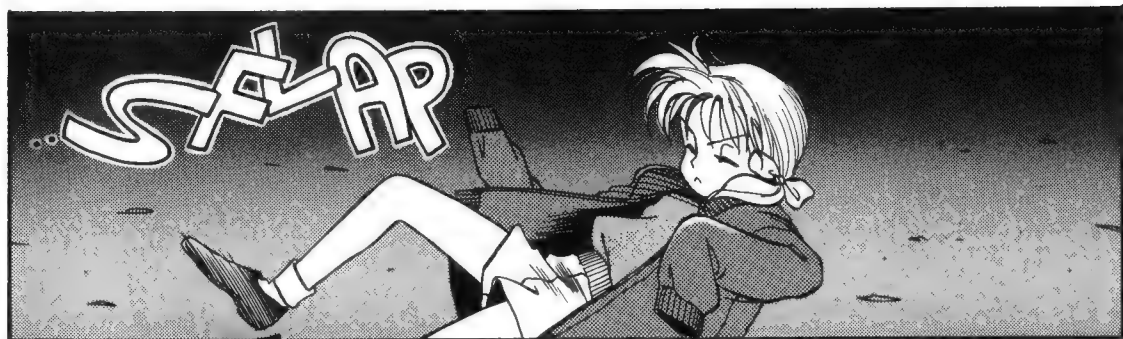
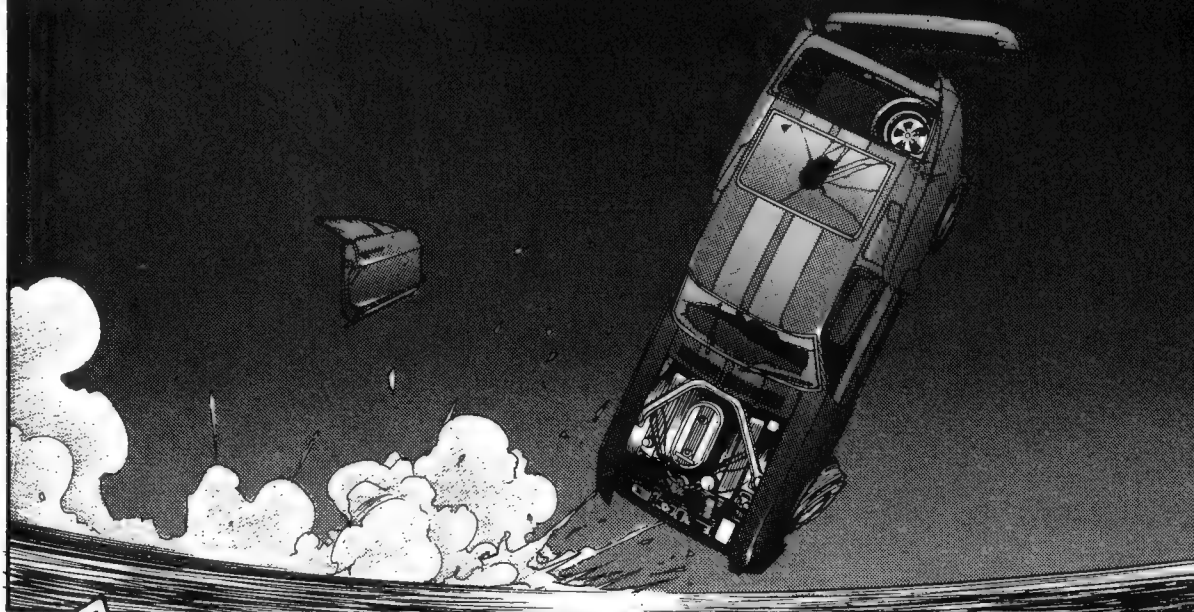
SFLAP

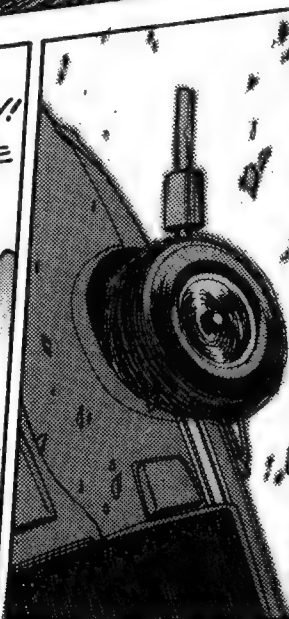
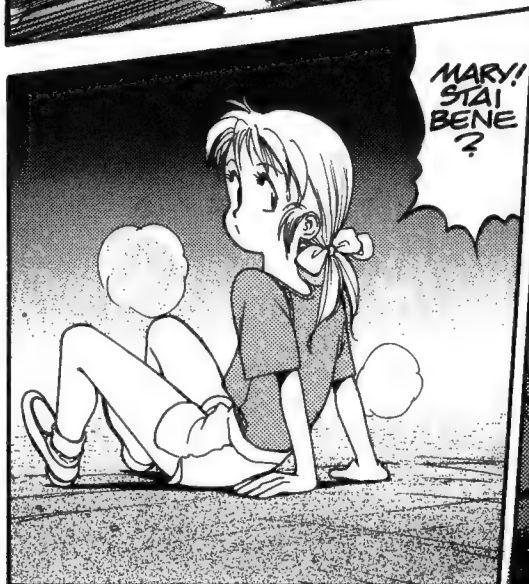
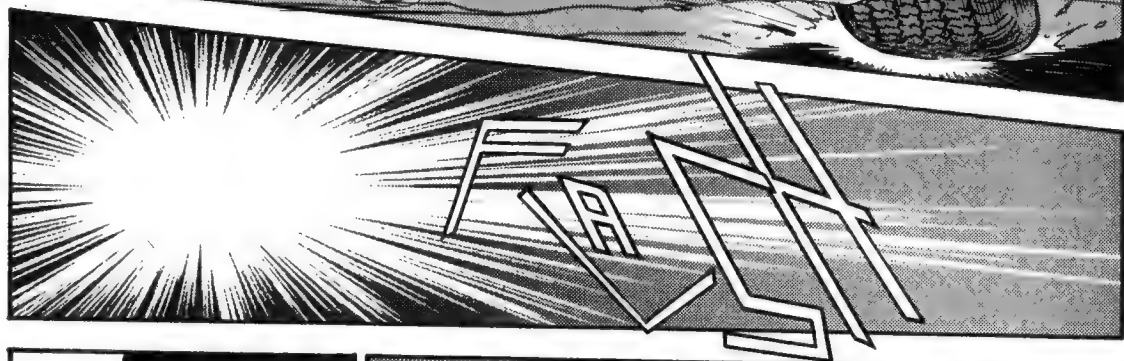
VROOM
MARKY!

GYRRR
GYRRR

!

LA MACCHINA DI QUELLA DONNA E:...

DANNATA MOCCIOSA! NON SARÀ RIMASTA IMPIGLIATA NEL MIO ALBERO DI TRASMISSIONE!?!

ALE'! E ANCHE STAVOLTA ABBIAMO ROTTO LA MACCHINA DI RALLY!
KRANG
MARY! STAI BENE?

ZASH
!
UHNN...

POLIZIA! SCENDETE TUTTI DALLA MACCHINA!
GETTATE LE ARMI E E STENDETEVI A TERRA!
MERDA!
BANG
ARGH!!
L'HO SCAMPATA BELLA!
NON UCCIDERLO! DEVI ARRESTARLO!
LA LUCE! PIÙ A DESTRA!
COME?! COS'HAI DETTO?!?

RIPETO! SCENDETE TUTTI DALLA MACCHINA!
POLICE
GETTATE LE ARMI E SDRAIATEVI A TERRA!

COSA SIGNIFICA, CAPO? AVEVI DETTO CHE LA POLIZIA ERA SOTTO IL TUO CONTROLLO!

NON IMPORTA! DAMMI UNA DI QUELLE LAME!
SISTEMERÒ SUBITO QUELL'ELICOTTERO!

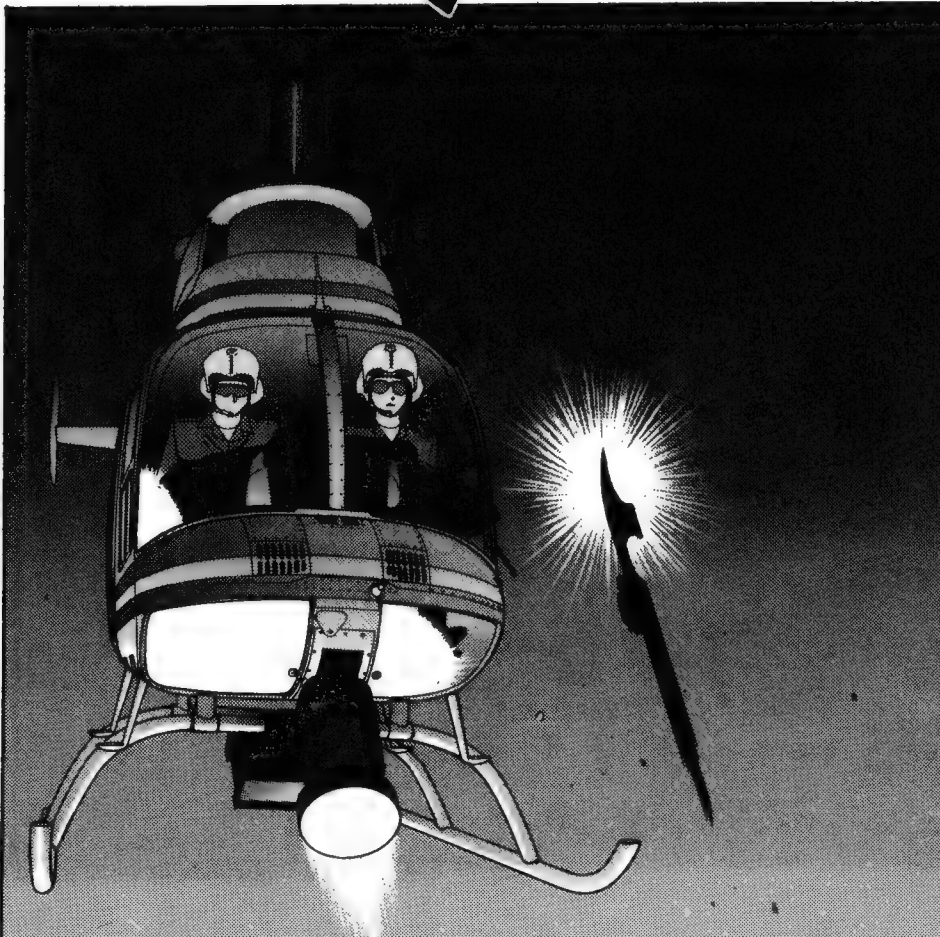
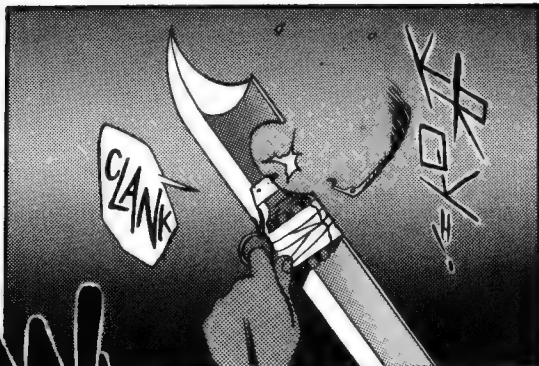
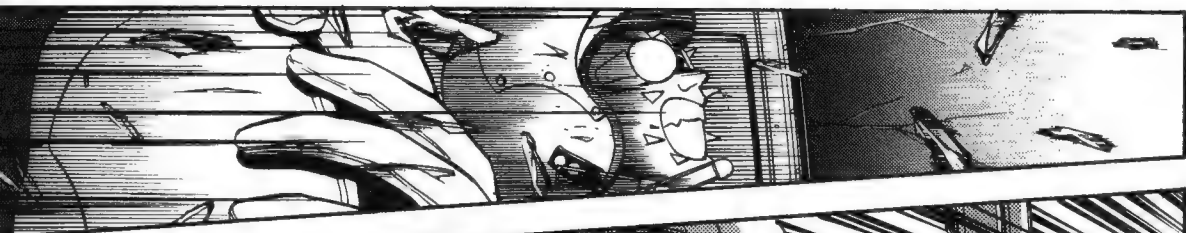
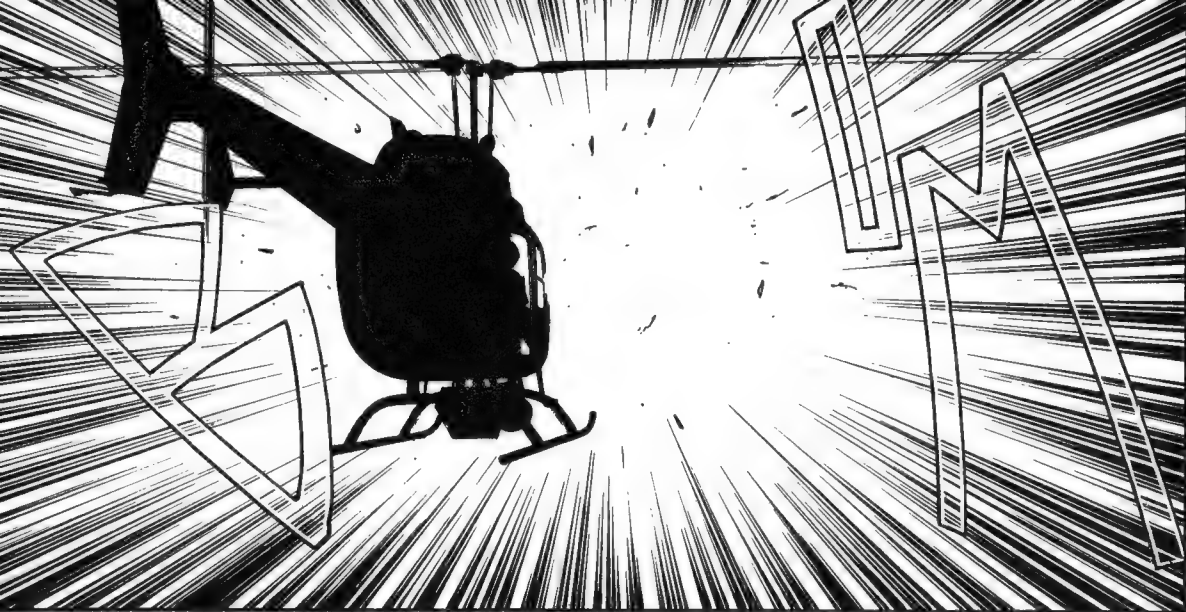
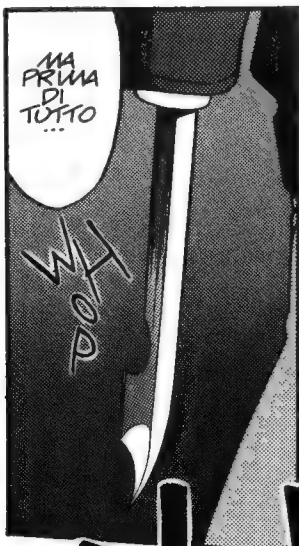
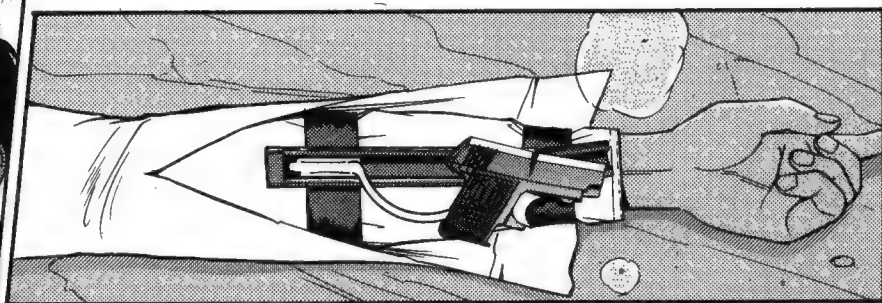
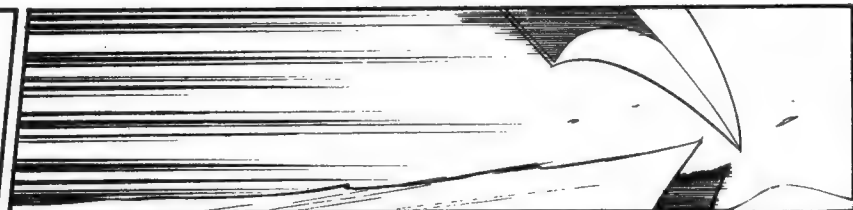
IO NE HO ABBASTANZA! MI ARRENDO!
SLAP
PICCOLA STUPIDA!
SWISH

AGH
PLINK
PLINK

È USCITO ALLO SCOPERTO!
BENE!

TAP
A MANI VUOTE? NO...
COS'E' QUELLA STRANA MANO?
CLANK
WHOOSS
!

....BANG BANG BANG
CLICK

UGH!
MI SONO ROTTA UNA COSTOLA E UNA MANO...

HISH
CIAO!
DIVERTIAMOCI UN PO! TI VA?
HASH
WHOP
WHOP
EHI-EHI!
SEI MEGLIO DI QUANTO IMMAGINASSI...

...OCCUPIAMOCI DELLE TUE BELLE MANINE!!
MA PRIMA DI TUTTO...
WHOOP
SCRANC
AH!
COSA!?
ATTENTO! STA ARRIVANDO UNA BOMBA AS!

UNA BOMBA A MANO...
WHOSH
!
MAY!!
AVANTI! INDOSSA QUELLA CINTURA CON FONDINA CHE TI HO LANCIATO...
...SE NON VUOI CHE FACCIA SALTARE SUBITO QUELLA BOMBA!

SAI...

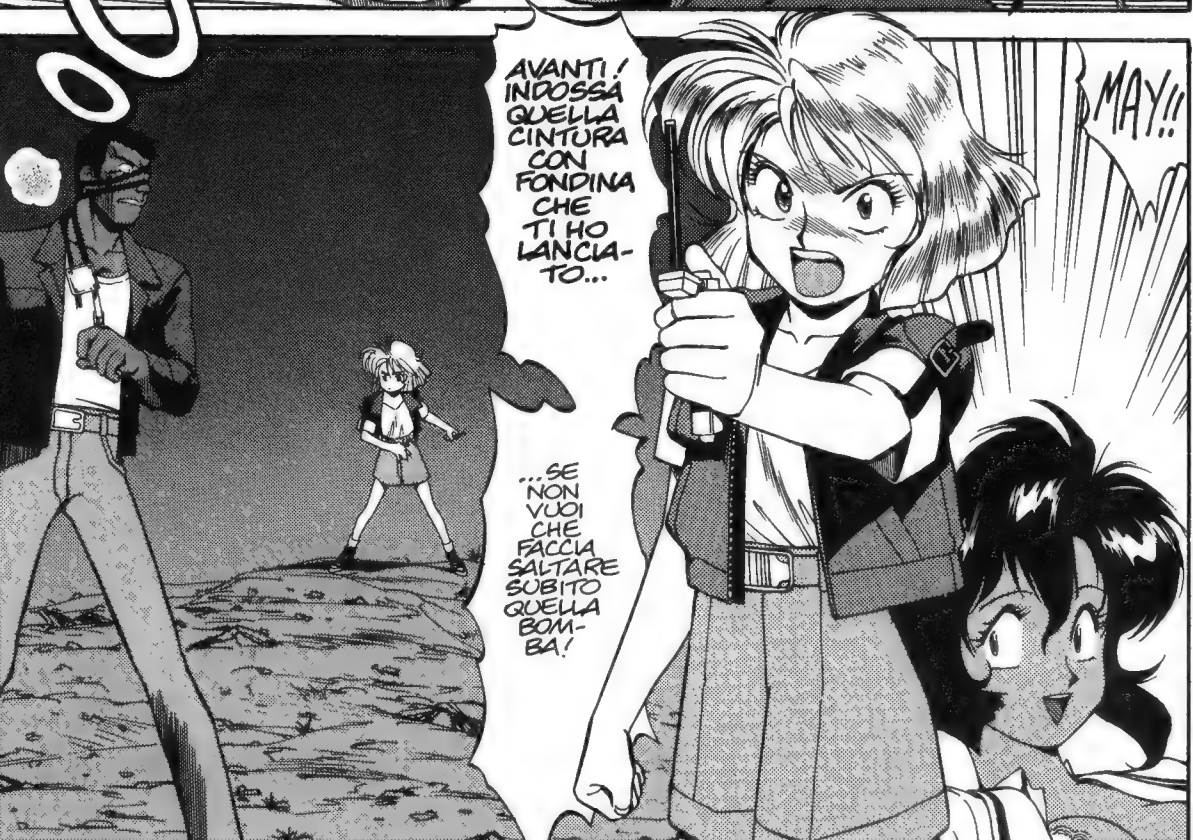
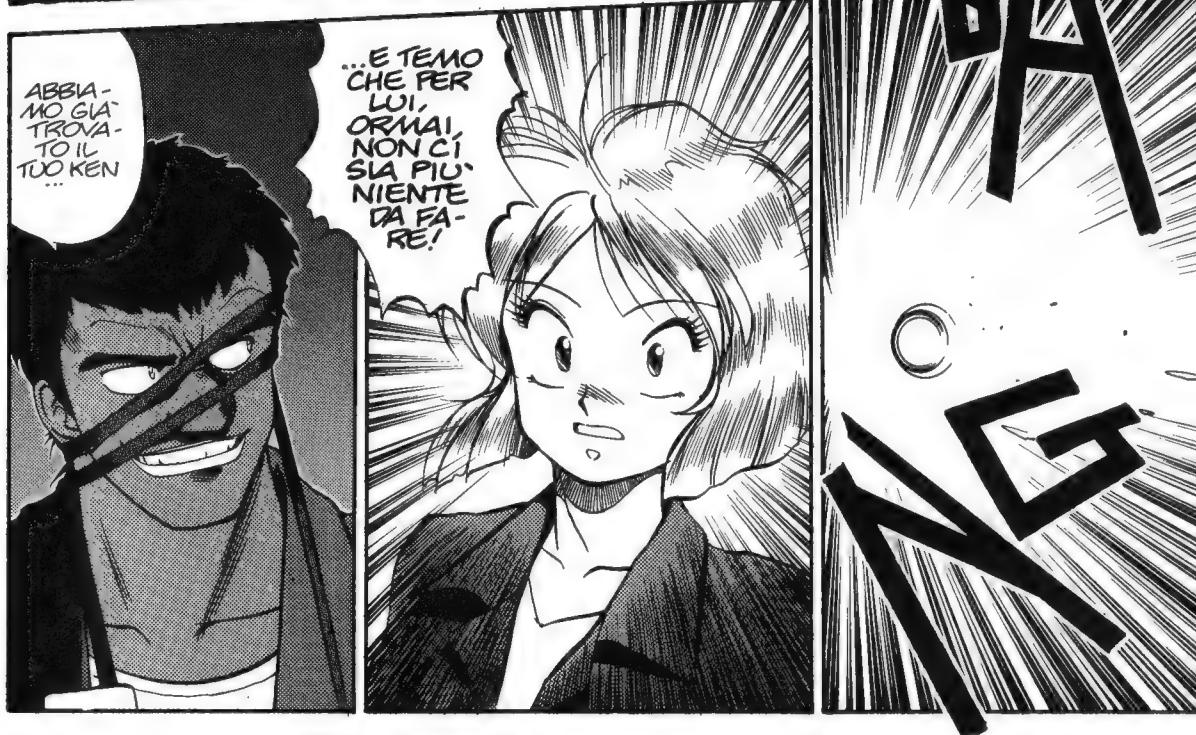
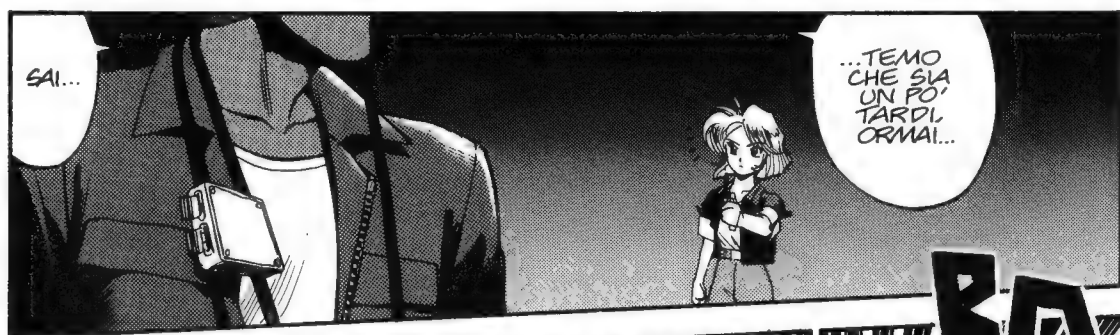
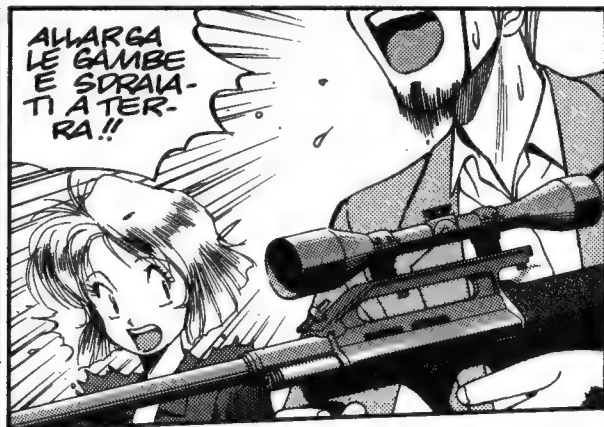
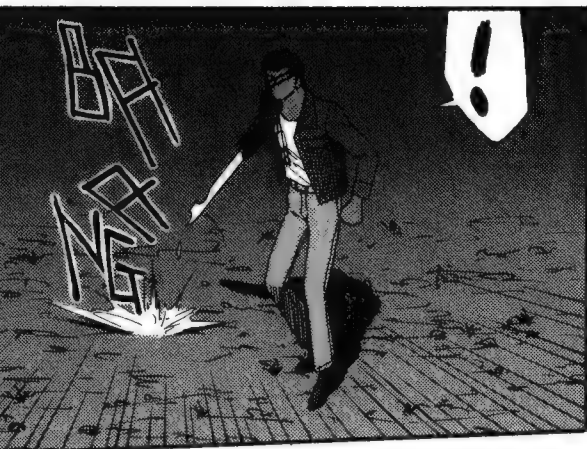
...TEMO CHE SIA UN PO' TARDI, ORMAI...

ABBIAMO GIÀ TROVATO IL TUO KEN...

...E TEMO CHE PER LUI, ORMAI, NON CI SIA PIÙ NIENTE DA FARE!

BANG

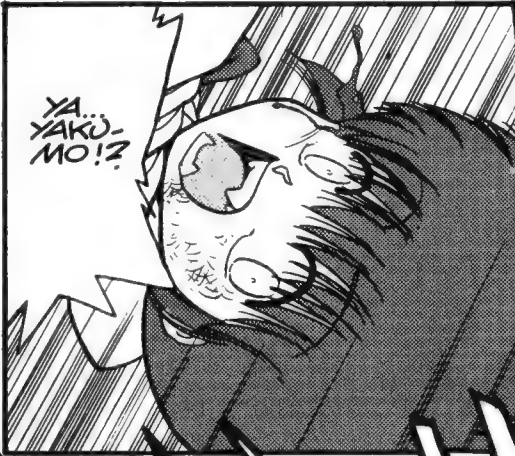
CERTO... NON C'È FRETTA...

CONTINUA...

3X3 OCCHI - di Yuzo Takada
IL RICHIAMO DEL MOSTRO DEMONIACO
- SESTA PARTE -

PAI!

LIBERA IL POTERE! PRESTO, USA GLI ARTIGLI DI SHIVA!

YA... YAKUMO!?

SBRIGATI!!

MA... MA SE LO FACCIO... QUESTO ESSERE MORIRÀ!
NON VOGLIO UCCIDERE UN ESSERE VIVENTE!
STUPIDA! NON C'È TEMPO PER ESSERE PIETOSI, ORA!
NO!

AAAH!!

PAI!!

BA...
BARAS...
...VI...
CRUNCH

NO...

BRUTTO BASTARDO!!
CHOMP
IO.. TE LA FARÒ PAGARE CA...

BLORTCH

!?

BARAS VIDA... HI!

NON LASCIARTI COINVOLGERE DALL'ESPLOSIONE D'ENERGIA DEL MIO POTERE!
SBRIGATI, AVANTI!
TI PREGO! TORNA SUBITO AL TUO MONDO!
PAI!
WHROOOSH
VATTENE VIA!!
TI PREGO!
FLASH!

GWOORR

FSSSHHH

UHNN... IO...NON...
...NON CE LA FACCIO PIU...

PAI...
STHUMP!

LABORATORIO DI SCIENZE

ORA SO CHE L'ESSENZA DELLA TUA VITA E' RACCHIUSA ALL'INTERNO DEL MIO CORPO...

SEI STATO RESO IMMORTALE DAI POTERI DEL TERZO OCCHIO... DAL SEGRETO DELL'ETERNA GIOVINEZZA...

HAI RISCHIATO LA VITA... E` UN CASO CHE TU NON SIA MORTA!
SPIEGAMI PERCHE` NON HAI FATTO SUBITO FUORI QUEL MOSTRO...
NON INTENDO DIRE CHE NON AVRESTI DOVUTO ESSERE PIETOSA CON LUI SOLTANTO PERCHE` SI TRATTAVA DI UN MOSTRO! SEMPLICEMENTE RICORDATI...
MA... MA IO...
...CHE PRIMA DI LASCIARTI PRENDERE DAI SENTIMENTI...
...DEVI PENSARE ALLA TUA VITA!
TU POSSIEDI POTERI STRAORDINARI, MA DEVI SEMPRE TENERE A MENTE CHE NON SEI IMMORTALE COME ME!
...
SE IO DOVESSI MORIRE, ANCHE TU CESSERESTI DI VIVERE...
SCUSAMI... HAI RAGIONE...
...E` NATURALE CHE TU SIA ARRABBIATO...

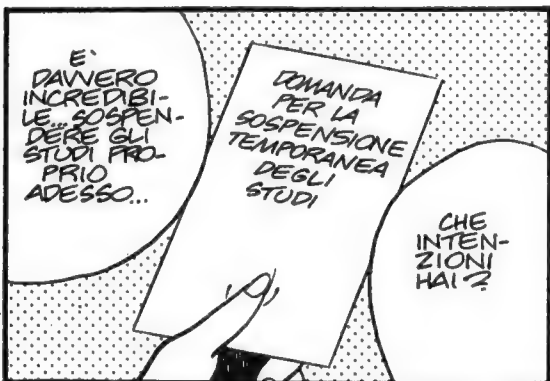
VUOI CHE TI DIA UN PUGNO?
IL MOTIVO PER CUI TI STO SEMPRE ALLE COSTOLE È CHE...
TE LO DIRÒ UNA VOLTA SOLA. PERCIÒ APRI BENE LE ORECCHIE...
SBAM
MA...
...MA È PER QUESTO CHE STAI CERCANDO DI FARMI TORNARE LA MEMORIA E MI STAI PROTEGGENDO... NON È COSÌ?
NO... NON È PER QUESTO CHE MI PREOCCUPO DI TE!

...IO TI VOGLIO BENE!

...SEMBRA CHE QUE-STO CASO SIA RI-SOLTO...
COME?

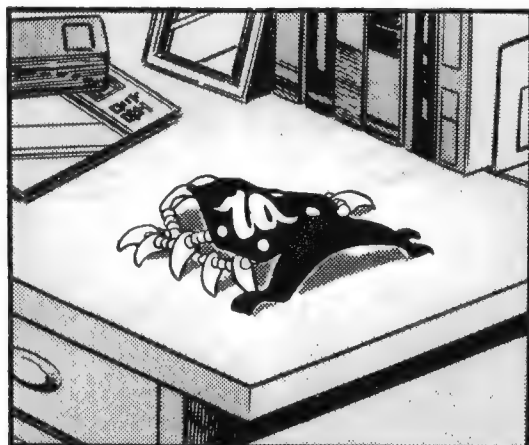
...FINAL-MENTE!

COSA DIAVOLO TI PASSA PER LA TESTA, AYANOKOJI?
SALA PROFESSORI
FRA POCO INIZIERÀ L'ESAME QUADRIMESTRALE. SE CONTINUI A PERDERE TEMPO, PUR FREQUENTANDO IL PRIMO ANNO, ALL'ESAME D'AMMISSIONE DELL'UNIVERSITÀ TE LA VEDRAI BRUTTA!

STAI PENSANDO ALMENO UN PO' AL TUO FUTURO?
GIÀ, CAPISCO...

CHE INTENZIONI HAI?
DOMANDA PER LA SOSPENSIONE TEMPORANEA DEGLI STUDI
È DAVVERO INCREDIBILE... SOSPENDERE GLI STUDI PROPRIO ADESSO...

BE! ECCO...
IL CASO ERA TUTT'ALTRO CHE RISOLTO, IN REALTÀ...

I PROBLEMI FRA ME E IL MISTERIOSO TERZO OCCHIO...
...AVEVANO APPENA INIZIATO A EMERGERE!

CHI E' L'UOMO CHE MI E' APPARSO NELLA VISIONE? E LA TRIBU' DEI TRICLOPI... DOV'E' FINITA?
NON POSSO CONTINUARE A VIVERE CON QUESTI DUBBI, VERO, TERZO OCCHIO?

SOLO DI UNA COSA SONO CERTA! QUELL'UOMO AVEVA CATTIVE INTENZIONI VERSO DI ME...
TI CONVIENE TENERE INDOSSO QUELL'AMULETO ANCHE QUANDO DORMI.
BUONANOTTE!
BUONANOTTE, YAKUMO!

IL RICHIAMO DEL MOSTRO DEMONIACO - FINE

3x3 OCCHI CONTINUA DAL PROSSIMO MESE SUL MENSILE **YOUNG**! ARRIVEDERCI!

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE
ANIME
FATTI E MISFATTI
LUCCA '94
L'INTERVISTA
IZUMI MATSUMOTO
23

© Ashi Production

DISEGNI	STORIA	ANIMAZIONI	REGIA	COLONNA SONORA	VERSIONE ITALIANA
●●●	●●●●	●●●●	●●●	●●●	●●●

Era ora che anche in Italia si potesse gustare il finale di una bellissima storia come quella di Baldios! Anche se, comunque, lo stesso finale della serie proprio non è. Ma andiamo con ordine: della serie televisiva che venne trasmessa in Italia alla fine degli anni '80 non siamo mai stati in grado di vedere gli ultimi otto episodi, e siamo stati così privati dell'epilogo di una storia che ci aveva tanto appassionato, soprattutto per quanto riguardava lo strano rapporto di odio-amore che legava i due protagonisti principali, Marin e Aphrodia. In **Baldios - The Movie** (Uchuu Senshi Baldios, Yamato Video nr. 21, 117', L. 39.900) vengono ripercorse in un interminabile riassunto le vicende principali dei protagonisti fino alla conclusione della storia. Conclusione che differisce però da quella animata per alcuni particolari: nella serie TV nessuno si salva dalla tragedia finale a parte Marin, la dottoressa Queenstain e Jemie. In questo film per il grande schermo, il finale - rivisto e corretto - subisce alcune modifiche, tanto che alla fine l'intera squadra dei Blue Fixer ne esce più o meno incolume. Unico lato negativo, ma perfettamente giustificato dalla durata del film, il profilo dei personaggi secondari perde molto di spessore, tanto che si possono considerare semplici figure di sfondo.

© Ashi Production

Avvincente è la novità editata dalla Granata in occasione della fiera di Treviso e di Lucca: **Giant Robot** (Giant Robot - La valigetta nera, M Video nr. 11, 60', L. 39.900. L'uscita della seconda cassetta - La tragedia di Vashtal, M Video nr. 14 - è prevista per settembre. La prima uscita contiene il primo episodio, mentre le successive, di circa 80' ciascuna, raccoglieranno a due a due i restanti episodi, quattro usciti a tutt'oggi, ma sette previsti in totale). Giant Robot si presenta come un prodotto di ottima fattura sia dal punto di vista tecnico che narrativo. La storia, che si svela a poco a poco, coinvolge lo spettatore e lo incolla allo schermo in un crescendo di colpi di scena. Realizzato con un mecha design 'ferro-bulloni-e-ruggine' che fa 'sentire' in pieno la massa dei meccanismi, Giant Robot accosta uno stile *soft* nella caratterizzazione dei personaggi, tanto che il contrasto fra i due sembra stridere, ma incredibilmente si integra alla perfezione. Una curiosità: nella colonna sonora dell'OAV, compare nei flashback della tragedia di Vashtal, la bellissima aria di Donizetti "Una furtiva lacrima", alla quale sembra sia strettamente legato il mistero portante del film. Simpatica, inoltre, l'idea di affidare allo smilzo Taiso e al grosso Tetsugyu rispettivamente le voci di Roberto Del Giudice (Lupin III) e di Enzo Consoli (Zenigata). Prima di chiudere, una segnalazione per tutti gli appassionati del genere robotico: è uscito di recente, sempre per la ditta Granata Press **Gotriniton - Goshogun, il dio della guerra - Vol. 1** (Sengoku Majin Goshogun, Anime Classic nr. 6, 100', L. 39.900, quattro episodi in ogni cassetta, la serie ne conta in tutto 26) una serie televisiva recente basata però sugli stilemi classici caratteristici del genere.

Barbara Rossi

© Hikari Production/Amuse Video/Plex/Atlantis

DISEGNI	STORIA	ANIMAZIONI	REGIA	COLONNA SONORA	VERSIONE ITALIANA
●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●

●●●●● OTTIMO ●●●● BUONO ●●● SUFFICIENTE ●● SCARSO ● INSUFFICIENTE

IL TRIANGOLO DI MATSUMOTO

a cura di Rie Zushi

Kappa Magazine - *Per iniziare, ci può dare qualche suo dato anagrafico?*

Izumi Matsumoto - Sono nato il 13 ottobre 1958 a Takaoka, nella provincia di Toyama. Forse non lo sapete, ma molti altri autori di fumetto sono nativi di questa provincia, come i maestri Fujiko-Fujio. Uno dei due, che è anche l'autore di *Doraemon*, ha frequentato le stesse scuole elementari, medie e superiori, che ho fatto io.

KM - *Crede che l'ambiente in cui è cresciuto abbia influenzato il suo lavoro?*

IM - Be', avendo vissuto in un paese del nord, con tutta la neve che c'è in inverno, credo che non esista altro passatempo che disegnare fumetti, standosene al caldo del *kotatsu* (tipico riscaldamento giapponese). Per cui, penso che il mestiere del fumettista sia proprio adatto agli abitanti del nord. Forse esistono più autori di fumetti a nord del Giappone che in tutto il resto del paese.

KM - *Ma Izumi Matsumoto è il suo vero nome?*

IM - No, è il mio nome d'arte. Quello vero è Kazuya Terashima.

KM - *Da cosa nasce questo nome d'arte?*

IM - Inizialmente sarebbe dovuto essere uno pseudonimo in comune fra me e un mio amico, dato che lui avrebbe scritto le storie e io le avrei disegnate. Volevamo un nome che ricordasse qualche città del Giappone: inizialmente pensammo a Shibuya e a Osaka, ma poi ha prevalso la città di Matsumoto, per noi la più facile da ricordare. Per quanto riguarda il nome, Izumi, proprio nel periodo in cui pensammo di diventare fumettisti uscì un film che ci piacque moltissimo, intitolato *Sailorfuku to Kikanju* (Divisa da marinaretta & mitra) e interpretato dall'attrice Hiroko Yakushimaru: nel film si chiamava Izumi, e quel nome ci sembrò molto carino. In più, avevamo intenzione di scegliere un nome che creasse dei dubbi sul sesso dell'autore, perciò lo scegliemmo senza indugiare troppo.

KM - *Qual è stata la scintilla che ha fatto scattare in lei la voglia di disegnare?*

IM - Da piccolo mi piaceva sia leggere, che disegnare i fumetti, ma fu dal sesto anno delle elementari (1970), che iniziai a fare i primi scarabocchi nei quaderni. Già in quegli anni, cercavo di disegnare i fumetti delle riviste "Jump", "Magazine", "Sunday", ma erano troppo difficili per me. Credo di appartenere alla prima generazione cresciuta assieme a "Jump". Ho letto fin dall'inizio sia *Kujira Daigo* (Daigo la Balena), che *Otoko Ippiki Gakidaisho* (Il capo solitario dei monelli), ma soprattutto mi piaceva *Harenchi Gakuen* (La scuola sporcacciona): penso perciò di aver iniziato a disegnare fumetti dopo aver letto i manga del maestro Go Nagai.

A destra, una foto di Izumi Matsumoto scattata, assieme alle altre che illustrano questa intervista, da Rie Zushi

In alto un simpatico disegno di Madoka che Izumi Matsumoto dedica a tutti i suoi fan italiani

KM - *Qual è stata la causa diretta che l'ha spinta a diventare un fumettista?*

IM - Come molti altri, ho sottoposto i miei disegni all'attenzione della Shueisha. All'epoca c'era un concorso per aspiranti fumettisti chiamato "Premio Fresh Jump" (ora si chiama "Hop-Step"), e io ci partecipai con un mio lavoro; quella era la prima volta che incontravo un redat-

tore. Lui lesse il mio fumetto e, dopo avermi dato qualche consiglio per migliorarlo, lo presentò al suddetto concorso.

KM - *Si è trasferito a Tokyo con l'intenzione di diventare un fumettista?*

IM - No. Fu all'età di 22 o 23 anni che pensai di diventarlo seriamente. Fino ad allora questo mestiere rappresentava per me un sogno remoto, più o meno come diventare una stella del cinema. A Tokyo venni soltanto per studiare disegno e frequentare la scuola di moda. Successivamente, però, mi ritenni abbastanza adatto alla carriera di fumettista, e quindi cominciai a disegnare veri e propri episodi.

KM - *Con quale fumetto ha debuttato?*

IM - **Kimagure Orange Road** è stata la mia prima opera a puntate, ma il debutto vero e proprio fu **Milk Report** (1982), pubblicato su una rivista intitolata "Fresh Jump" (ora diventata "Jump Special") che presentava i lavori degli esordienti. Ultimamente è stata inserita nella mia raccolta di storie brevi intitolata **Graffiti** (vedi **Kappa Magazine** nr. 12). Era la storia di un ragazzo con gli occhiali, sempre incollato alla madre.

© I. Matsumoto /Shueisha

KM - *Kimagure Orange Road ha avuto un grande successo e l'ha resa di colpo famoso. Può raccontarci come è nato questo manga?*

IM - All'inizio disegnavo soltanto fumetti umoristici. All'epoca ne esistevano parecchi, e tutti molto divertenti, come *Gaki Deka* (Il monello piedipiatti) del maestro Tatsuhiko Yamagami, *Stop Hibari Kun* (Fermati, Hibari) del maestro Hisashi Eguchi, e così via... Mi piacevano molto quel genere di storie e le disegnavo anch'io con piacere. Anche il mio **Milk Report** era umoristico, e benché avessi tentato più volte la strada del fumetto umoristico, non ebbi mai molto successo. Fu così che un redattore mi consigliò di tentare con un altro genere, magari facendo in modo che la protagonista fosse una ragazza. Insieme decidemmo che avrebbe dovuto essere una sorta di love story, anche perché in quel momento avevo intenzione di sperimentare qualcosa di nuovo.

KM - *E' stato difficile caratterizzare i personaggi, all'inizio?*

IM - No, non molto. Più che altro, essendo stato un esordiente, era un grosso problema per me creare una storia completamente nuova. Ma il solito provvidenziale redattore mi suggerì di ubbidire unicamente ai miei sentimenti, e fu così che inventai Madoka, che rappresenta la ragazza dei miei sogni.

KM - *Allora Madoka Ayukawa ha qualcosa a che fare con il suo primo amore...?*

IM - Be'... Dato lo scarso successo che ho sempre avuto con le ragazze, lei rappresenta, per così dire, la mia donna ideale.

KM - ***Kimagure Orange Road**, ha avuto un grande successo in Italia nella versione a cartoni animati. Però ha dovuto subire molti tagli a causa delle scene piccanti, e addirittura sono stati saltati due interi episodi. Cosa ne pensa di questo trattamento?*

IM - Di paese in paese cambiano i regolamenti e le norme sui programmi per bambini, perciò penso che non ci sia nulla da fare. Solo che, per quanto riguarda **Kimagure Orange Road** (da ora in poi **KOR**), gli elementi piccanti non erano affatto messi in evidenza. Vorrei che tutti potessero godersi il cartone animato senza alcuna inutile censura.

KM - ***Orange Road** è rivolta soprattutto agli adolescenti. Eppure troviamo risvolti particolari, come l'omosessualità di Akane, follemente innamorata di Madoka. Perché questa scelta?*

IM - Dal punto di vista tecnico, è stato soltanto per rendere più divertente la storia. L'omosessualità di Akane non è quella che intendono gli adulti, ma si tratta di un sentimento che una ragazza può provare nell'adolescenza prima di iniziare a provare interesse verso l'altro sesso. Questo perché, pur essendo interessata ai ragazzi, ha un po' di paura e di conseguenza è attirata da persone del suo stesso sesso. Questa è la mia analisi personale.

KM - *Kyosuke fa parte di una famiglia dotata di poteri paranormali. Può spiegarci l'origine di questi poteri?*

IM - A dire il vero, avevo pensato a una storia che però non ho mai rappresentato nel fumetti. Alla fine di **KOR** avrei voluto inserire un episodio in cui i protagonisti vanno a visitare il villaggio dei nonni, e insinuare nei lettori il sospetto che tutti gli abitanti di quel villaggio fossero dotati di poteri ESP; probabilmente avrebbero dovuto essere aborigeni di origine extraterrestre!

KM - *In molti si chiedono che fine abbia fatto la madre di Kyosuke...*

IM - Ho supposto che fosse morta, e nel fumetto ho anche rappresentato la sua tomba. Per quanto riguarda le cause della morte, anche qui c'è sotto una storia che non sono mai riuscito a disegnare: in breve, è morta di parto. Ho ripensato ad alcuni racconti fantascientifici che avevo letto, e così ho immaginato che i miscugli genetici di razze differenti (aborigena extraterestre e terrestre) potessero creare problemi durante il parto, con il 50% di possibilità che la madre morisse: i bambini nati da questo incrocio avrebbero comunque avuto poteri paranormali. Immaginate quindi il possibile seguito: se Kyosuke dovesse sposarsi con *Xxxxxx* (Scusate, ma preferiamo non rivelarvi il finale di **Orange Road**: per saperne di più, dovrete attendere **Starlight** 25! - Kappa boys) e avere dei figli con lei, la ragazza rischierebbe la morte! Sarebbe un finale tragico, ma se dovessi decidere di disegnare il seguito di **KOR**, è molto probabile che inserirò un episodio del genere.

KM - *Ci ha spiegato che Madoka rappresenta la sua donna ideale. Ma per quanto riguarda il suo carattere, ha preso spunto da qualche persona che conosceva?*

IM - Quando iniziai a lavorare a **KOR**, nel 1984, una cantante di nome Akina Nakamori stava ottenendo un grande successo. Fino ad allora tutte le cantanti avevano sempre sfoggiato visi e modi da brave ragazze, ma questa aveva l'aria da teppistella. Fu proprio la sua diversità che mi colpì. Neanche tra i fumetti esisteva una

protagonista con un carattere così ribelle, e anche se mi sembrava impossibile che potesse essere amata dai lettori, rimasi talmente impressionato dal carattere di Akina Nakamori che mi venne una gran voglia di creare un personaggio che avesse il suo stesso atteggiamento.

KM - *Dopo* ***KOR*** *è stata la volta di* ***Sesame Street****. Ci può raccontare come è nata quest'opera e se continuerà ancora?*

IM - Per il momento la sua pubblicazione è ferma, ma non la considero affatto un'opera completa, anzi, vorrei continuarla appena possibile. Mentre disegnavo **KOR** mi ero un po' annoiato, e mi era venuto voglia di creare qualcosa di nuovo. Pur essendo presenti gli elementi tipici della commedia amorosa, considero **Sesame Street** come uno sceneggiato con storie di vita familiare. Forse, paragonando Chitose (una delle protagoniste) a Madoka, Keiki Fujiya a Kyosuke Kasuga, oppure Karin a Hikaru, si possono notare delle similitudini, ma la mia intenzione era quella di creare un fumetto in cui tre personaggi potessero essere contemporaneamente protagonisti in ugual modo. Perciò non c'è bisogno che si sviluppi un triangolo amoroso fra di loro, e ogni personaggio può scegliere la propria strada. Per esempio, Chitose potrebbe avere benissimo un altro fidanzato, e gli altri due essere innamorati l'uno dell'altra.

KM - *In* ***Graffiti*** *c'è, in un certo senso, tutta la sua carriera. Ma il suo stile è in continua evoluzione. Cosa ci riserverà il futuro?*

IM - Vorrei continuare a migliorare la mia grafica. E' proprio questo che mi fa soffrire di più: a causa del continuo progresso tecnologico, i mezzi di espressione degli autori cambiano di continuo, specialmente in Giappone. Vorrei tanto riuscire a rimanere al passo coi tempi...

KM - *Di quali autori seguiva l'esempio, all'epoca del suo debutto?*

IM - Ce n'erano talmente tanti che è difficile nominarne soltanto uno, comunque mi piacevano moltissimo i disegni del maestro Hideo Azuma e i fumetti del maestro Hisashi Eguchi, molto belli e pieni di personalità. Credo che questi due artisti mi abbiano influenzato in modo particolare. Per quanto riguarda i progressi tecnologici, ora sto usando il programma Photo Shop per il computer Macintosh. Mi piace molto disegnare con il computer, e ho intenzione di usarlo per creare tutte le nuove tavole a colori del mio prossimo manga, anche se in realtà sono soltanto pochi mesi che sto usando il computer con l'aiuto di un esperto...

KM - *Pare che occorra molto tempo per dipingere con il computer...*

IM - No, al contrario: dipingendo normalmente, è impossibile modificare un lavoro finito; con il computer, invece, una volta abituati, si può cambiare come e quando si vuole, e molto velocemente. Credo che l'elaboratore consenta maggiore capacità d'espressione.

KM - *Generalmente si avvale di assistenti, oppure da quando usa il computer, ne può fare a meno?*

IM - Per quanto riguarda l'elaboratore, occorrono persone che sappiano usarlo. Per **KOR** disponevo di cinque assistenti, mentre per **Sesame Street**, dato che non dovevo disegnare molte tavole, mi bastavano una o due persone al massimo.

KM - *Di quale altro strumento si avvale, oltre al computer, per disegnare?*

IM - Esistono alcuni trucchi del mestiere. Sono in molti a usare la fotocopiatrice o la ricalcatrice, e lo stesso vale per me. Per gli sfondi, ricalcando una foto si possono ottenere dei risultati eccellenti e molto realistici. Per un fumettista è importante sia la qualità dei disegni, che il tempo impiegato a realizzarli. Perciò cerco sempre di disegnare nel modo più razionale possibile. Utilizzando le foto, però, è necessario realizzarne in proprio per eliminare in problema del copyright. Quando ho tempo le faccio da solo, altrimenti chiedo alla redazione di procurarmele.

KM - *Torniamo a* ***KOR****: nell'ultimo volume giapponese, il 18° (che sarà il 25° di* ***Starlight****), lei ringrazia alcuni autori per il loro contributo, fra i quali c'è Katsuhiro Otomo...*

IM - Salvo il maestro Otomo, sono tutti amici e colleghi che lavoravano per la mia stessa rivista. Li ho ringraziati perché quando mi trovavo in difficoltà per

mancanza di tempo, chiedevo aiuto a loro per disegnare le parti che gli assistenti non erano in grado di fare, cioé i personaggi. Per quanto riguarda Otomo, più che un collaboratore è il mio maestro spirituale, in quanto ogni volta che disegnavo, tenevo i suoi disegni davanti ai miei occhi come incoraggiamento.

KM - *Oltre al suddetto maestro, quali altri autori giapponesi ammira?*

IM - Mi piacciono molto le opere di Rumiko Takahashi (*Uruseiyatsura*, *Ranma 1/2*), così come quelle di Mitsuru Adachi (*Touch*, *Miyuki*) e Hisashi Eguchi. Tra gli attuali, ammiro molto Yuzo Takada (*3x3 Occhi*) e Kazushi Hagiwara (*Bastard!*) che era un mio assistente.

KM - *Ha qualche occasione di vedere le opere occidentali?*

IM - In Giappone non sono molto reclamizzati gli autori occidentali, per cui se voglio ammirarli devo andare a cercarmeli da solo. Comunque mi piacciono molto le illustrazioni di H. R. Giger (il creatore grafico del mostruoso *Alien*), anche se non è proprio un fumettista; poi, un discorso a parte per Mœbius, apprezzato da praticamente tutti gli autori giapponesi... credo di aver subito molto la sua influenza, inconsapevolmente.

KM - *Cosa pensa dell'operato di Akemi Takada, che si occupò della trasposizione in cartoni animati di* **KOR**?

IM - Inizialmente mi preoccupava molto il fatto che questa trasposizione dovesse essere realizzata da un'altra persona. Poi fui tranquillizzato dall'ottimo lavoro della bravissima Akemi Takada, che aveva già operato nella versione animata di *Uruseiyatsura* e in altri anime di successo. Gli schizzi preparatori mi piacquero subito. La sua linea mi sembrò dolce e femminile, i colori scelti con gusto... credo proprio che abbia creato un nuovo stile di disegnare Madoka, quello che mancava a me.

KM - *Lasciando da parte il lavoro, ha qualche altro hobby oltre i fumetti?*

IM - Adoro la musica: da giovane misi su un piccolo complesso con alcuni miei amici. Ora però non ho tempo per dedicarmi a questo hobby, perciò mi accontento di andarmene in giro in auto... Mi piacerebbe avere una Ferrari, ma è talmente cara che non credo riuscirò mai a comprarla. Comunque possiedo una NSX, l'auto giapponese più simile alla Ferrari.

KM - *Anche i suoi fan italiani attendono con ansia una sua nuova opera: ha qualche progetto in mente?*

IM - Ne sto preparando una nuova a puntate, da inserire su "Super Jump", la rivista sulla quale era pubblicata **Sesame Streeet**. **KOR** era ambientata in un'epoca contemporanea, mentre questa nuova storia sarà di tipo fantascientifico. La protagonista sarà una ragazza del 3030 che torna indietro nel tempo di mille anni, fino al 2030, cioé nel 21° secolo. Il titolo sarà **Magical Power Mako**. Se sembra già noto, non c'è da stupirsi: è la traduzione in inglese del titolo di un famoso cartone animato intitolato *Maho no Mako chan*. Una quindicina di anni fa esisteva un complesso rock giapponese che si chiamava proprio così... Forse ai componenti del gruppo piaceva quel cartone, e così hanno pensato di prenderne il nome, ovviamente tradotto in inglese. Era da più di dieci anni che avevo in mente quel nome così spiritoso, perciò ho deciso di darlo a questo nuovo manga, dato che la protagonista è dotata di strani poteri. Ho attribuito questi poteri a una ragazza proveniente dal futuro, perché penso che i progressi di una scienza più avanzata di mille anni

possano apparire come miracoli, ai nostri occhi, così come un uomo che è vissuto mille anni fa rimarrebbe allibito vedendoci usare un normale accendino oppure un walkman. Quindi tutto ciò che viene etichettato come potere paranormale dagli uomini del 2030, è soltanto frutto di una scienza più progredita di mille anni, e la protagonista se ne serve con semplicità. La protagonista, Mako, arriverà con una macchina del tempo, come in un qualsiasi romanzo o film di fantascienza. Personalmente sono contrario all'ipotesi che un apparecchio del genere possa mai essere costruito: credo sia impossibile per qualunque civiltà, anche molto avanzata, costruire una macchina del tempo, come sostiene anche la tesi del dott. Hawking. Però, dopo essermi molto occupato della macchina del tempo, ho elaborato alcune tesi che ritengo molto interessanti, quindi credo che per un lettore valga la pena di leggere il mio nuovo fumetto. Ah, già, dimenticavo: attualmente sto lavorando a un altro manga a puntate, che ho

© I. Matsumoto /Shueisha

già iniziato a pubblicare. Il suo titolo è **Black Moon** ed è serializzato su una rivista della Takeshobo chiamata "Comic Gamma". La storia l'ha scritta un mio amico, mentre i disegni sono miei. Esce un episodio ogni tre mesi circa, perciò non mi occupa molto tempo. Comunque sia, in questo momento ho ripreso a lavorare sodo.

KM - *Sembra che abbia molte nuove idee in mente, ma vorremmo sapere se ha qualche progetto particolarmente interessante per il futuro.*

IM - Esiste una pubblicazione chiamata "Jump Novels", e collegata a questa rivista esce una collana di romanzi: non sono altro che i manga pubblicati su "Jump" trasformati in romanzo. La prossima primavera è prevista l'uscita di **KOR** in versione romanzo, per la quale disegnerò alcune illustrazioni e qualche vignetta. La storia si basa su un casuale balzo nel tempo del protagonista, che si ritrova nel 1994. Il soggetto l'ho ideato io, ma il romanzo vero e proprio lo scriverà il signor Kenji Terada, che è stato anche lo sceneggiatore della versione animata di **KOR**. Di comune accordo abbiamo deciso di ambientare la storia nel 1994, dato che il romanzo sarà pubblicato proprio quest'anno.

KM - *Non è in programma l'uscita di un fumetto, prendendo spunto da questo romanzo?*

IM - Per ora non è in programma nulla del genere. I romanzi sono completamente scollegati dai fumetti. Sarà invece un racconto completo, molto vicino al presunto seguito del manga.

KM - *Ma ha qualche intenzione di dare un seguito al fumetto di **KOR**?*

IM - Per il momento sono impegnato nella progettazione di **Magical Power Mako** e **Black Moon**, oltre a **Sesame Street**, che considero ancora incompiuta. Quindi, darò un seguito a **KOR** soltanto se ne avrò il tempo. Anch'io ne ho molta voglia, ma se dovessi farlo, creerei sicuramente un manga completamente differente dal precedente.

KM - *Lei si inserisce spesso nei suoi fumetti, ma disegnandosi caricaturizzato come una specie di kappa, il folletto acquatico giapponese. Per quale motivo si rappresenta così?*

IM - Qualche anno fa avevo una ragazza che per scherzo mi ritraeva così. Da quel momento in poi mi sono visto sempre in quella forma...

KM - *Come ultima cosa, la preghiamo di lasciare un messaggio a tutti i suoi fan italiani.*

IM - E' stata una grossa sorpresa per me, sapere che le mie storie, sia a fumetti che in animazione, sono apprezzate anche in Italia. Sono sempre stato un grande ammiratore di un complesso musicale italiano chiamato Premiata Forneria Marconi (PFM): ascoltavo sempre la loro musica mentre disegnavo **KOR**. Credo che sia stata una coincidenza veramente incredibile, il fatto che il mio manga abbia avuto successo nel vostro paese. Sono convinto che l'Italia sia al primo posto nei settori della musica, della moda e dell'arte, quindi è un grande onore venire apprezzato in un paese così culturalmente avanzato: non riesco ancora a crederci! Comunque sia, vi prego di continuare a leggere i miei fumetti. Grazie.

Questa intervista è stata rilasciata il 27 ottobre 1993, presso la casa editrice Shueisha, a Tokyo.

La Rubrika del KAPPA

Estate in arrivo! Manca poco! Ho voglia di andare in vacanza su una spiaggia assolata, all'ombra di una palma, a sorseggiare un succo di cetriolo e appisolarmi senza... senza... senzzzzz... zzzzzzz... Uh! Oh, scusate! Mi sono addormentato e il succo di cetriolo si è rovesciato su un pacco di fanzine provenienti da **Lucca Fumetto**. A proposito... Ma che kappa è successo? Quest'anno il Palazzetto dello Sport sembrava il carcere di Sing-Sing, piuttosto che una fiera del fumetto! Macchecavolo! Si tratta così la gente che viene da ogni parte d'Italia per vedere quella che è considerata LA fiera italiana del fumetto? Mondo paguro, che figura ci facciamo con gli autori venuti dall'estero?! Ci è mancato poco che anche Monkey Punch dovesse restare fuori! Le motivazioni, poi, erano decisamente serie: se avesse preso a nevicare, le tensostrutture non avrebbero retto... Con quasi quaranta gradi all'ombra, l'unica nevicata avrebbe potuto verificarsi in seguito agli sguardi gelidi che la folla incollata ai cancelli scagliava a carabinieri e impiegati comunali che «facevano solo il loro mestiere». E così, perché la gente non si facesse male *dentro* la fiera, sono riusciti a permettere che si facesse male *fuori*, dato che sono scoppiati tafferugli e qualcuno è svenuto per la troppa tensione, che era la cosa più 'tesa' dopo le tensostrutture. Mi è scesa una lacrimuccia quando ho visto organizzare il sit-in dei lettori in mezzo alla strada per poter entrare (alé-ò-ò!), e soffiandomi il naso per la commozione mi è sfuggito un po' del solito muco adesivo, che finendo sotto i piedi degli impiegati comunali ha permesso ai più attivi di sfondare le barricate. Alé! Through the barricades! E via! Vedremo comunque in futuro di smascherare chi è stato l'artefice del tutto, anche se i sospetti esistono già: se l'ente di Lucca ha avuto la sua parte per quanto riguarda alcune pecche organizzative, qualche vendicativo ex-mani-in-pasta ha avuto il merito di scatenare tutto il caos, e ora spedisce lettere a destra e a manca dicendo «non sono stato io». *Aò, e se tte hanno pescato cò le mani ner sacco l'artr'anno, se' stato fesso té!* Spero che il messaggio possa giungere così più chiaramente al simpamico con i baffetti da sparviero, e passiamo a cose più interessanti.

Dov'eravamo rimasti? Ah, sì, le fanze! Fra le macchie di succo di cetriolo mi sembra di intuire che i gaùrri di **TILt** (si scrive così, non è un errore, maligni!) abbiano voluto un esordio di quelli pesi, e si presentano con una rivista amatoriale che fa un certo effetto, a partire anche dagli ottimi materiali usati... Ma chi siete, i figli di Onassis? Fra le notizie, le curiosità e le interviste (dedicate al fumetto internazionale), spicca il fumetto disegnato da Fabio Lai intitolato *Osudo*, parodia grunt-umoristica del solito Ken dalle sette stelle. Se vi interessa, scrivete a **TILt**, c/o Lorenzo Mosca, via Sercambi 47, 50133 (FI). Più casereccia - ma non per questo meno agguerrita - è **Comics World**, una fanzotta fotocopioide che tratta di fumetto, manga, comics, giochi di ruolo e libri senza discriminazioni: per saperne di più, contattate **Comics World** c/o Maurizio Gazzola, via Circonvallazione, Broni (PV).

Erotic Eccentric © Hiroyuki Utatane

Il manga di **Jurassic Park** © 1993 MCA Publishing Rights

Alé, passiamo alle curiose novità di questo mese. Com'è, come non è, dopo la versione a fumetti di **Jurassic Park** realizzata negli USA della Topps, in Giappone si sono detti «E noi chi siamo? I figli della serva?» e così si sono fatti la loro personale trasposizione, disegnata dal semisconosciuto Kazumi Sakamoto e pubblicata dalla Kodansha. La parte del leone, qui, la fanno i due mocciosi, Tim e Lex, dato che l'avventura nel bucolico isolotto del Costa Rica è vista più che altro attraverso i loro innocenti occhi; il tirannosauro e i velociraptor, invece, fanno la parte rispettivamente del tirannosauro e del velociraptor, e sbranano a destra e a manca. Speravo in una apparizione di *Gon*, ma evidentemente il parco avrebbe rischiato di essere distrutto nel giro di cinque pagine. Pazienza! Vorrà dire che ci consoleremo le papille gustative degli occhi con il volume di illustrazioni dedicato all'ormai osannato Hiroyuki Utatane: **Erotic Eccentric** è un concentrato a colori di pin-up create dall'autore di *Countdown* e *Serafic Faser*, con un'ampia sezione in bianco e nero dedicata alle storie più morbose da lui pubblicate. Non accaldatevi, maledetti gaùrri! Con l'invasione di manga erotici di bassa lega che ci troviamo ultimamente (specialmente quelli pirata), giornali e TV stanno iniziando a sproloquiare sul fatto che tutti (e dico tutti) i fumetti giapponesi siano porno! Ma insomma! Ci abbiamo impiegato dieci anni a far capire alla gente che i cartoni animati nipponici non sono fatti con il computer, e adesso salta fuori questa novità, sottolineata da grandi 'esperti del settore' come Milo Manara (che non disegna più niente, dato che preferisce vivere di rendita su *Il gioco 1*, *2* e ora anche *3*) e come suor Moana Pozzi che consiglia

Robochoi Ace © 1993 Go Nagai

a tutti di dedicarsi maggiormente al sesso vero... Quello dei film pornografici con attori in carne e ossa! Santo Seiya, che mondo!

Va bene, facciamoci una doccia fredda per sbollire l'inkappatura, e dedichiamoci a qualcosa di più tranquillo. Più o meno. Sto infatti per presentarvi **Robochoi Ace**, una nuova esilarante trovata del solito Go Nagai, che una ne pensa e una ne fa (dato che è abituato a completare un lavoro alla volta). Il protagonista della serie è un ragazzino di nome Eisu Takakura (nota: Eisu è la pronuncia giapponese di Ace) che pilota il tozzo Robochoi A, non per salvare la Terra dai demoni (no!), non per sventare un'invasione aliena (no!), non per sconfiggere le armate di Lady Tagliaecuci (arino!), bensì per andare a scuola. No, il Robochoi A non fa le veci dello scuolabus: Eisu resta al suo interno per tutta la giornata, così come tutti gli altri studenti e addirittura i professori (ognuno nel suo). Vi lascio immaginare cosa può accadere in una scuola del genere e passo a qualcosa di decisamente più quieto. Voglio infatti raccontarvi che, durante una delle mie peregrinazioni cartacee, mi sono imbattuto in una cosina bellina bellina che mi ha fatto scendere un lacrimuccio salato, che si è prontamente tuffato nel mio stagno aumentando il livello dell'acqua. Si tratta di un capolavorino intitolato **Fushigi Fushigi**, un gruppo di brevissimi episodi interamente a colori che raccontano le (sniff) tenere vicissitudini di un bambino, Satoru, a contatto con la natura e la campagna nipponica. Leggendolo si ha l'impressione di vedere uno di quei film di Isao Takahata, tipo *Omohide Poroporo*, e lo stile di disegno è molto simile a quello di Miyazaki. Nonostante tutto, l'autore di questo gioiellino è Hiroshi Yamazaki, a cui faccio i miei auguri più kapposi di diventare uno dei maggiori fumettari giapponesi dell'immediato futuro.

L'irrefrenabile Kotaro Makaritooru! © Hiruta/Kodansha

Fushigi Fushigi
© Hiroshi Yamazaki

Uno dei maggiori fumettari già esistenti, invece, è Rumiko Takahashi (fumettarA, quindi) della cui quale se stessa medesima è uscito finalmente il paranoico **P no Higeki**, una raccolta di storie brevi capeggiate da un racconto in quattro atti - che dà il titolo all'albo - basato sui grattacapi di un pinguino abbandonato (?!?) e adottato dalla più classica delle famigliole giapponesi. Il volumetto si segnala anche per la ricercatissima sovracopertina in carta crespa lavorata con scritte in oro (finto, naturalmente), che presenta tutti i personaggi contenuti in esso in una fila continua e mœbiussianamente infinita. Molto carino, anche se ho trovato una Takahashi leggermente sotto tono, forse per il troppo lavoro... Rumiko! Vieni a farti una vacanza nel mio stagno!

P no Higeki © Takahashi/Shogakukan

Già che siamo in tema di infinito, sapete qual è una delle più lunghe serie mai realizzate in Giappone? Si tratta di **Kotaro Makaritoru** (Arriva Kotaro), dell'inarrestabile Tatsuya Hiruta, che dal 1983 ha sfornato la bellezza di 54 volumi aventi come protagonista quello che potremmo definire un simpatico idiota: Kotaro è infatti un atipico liceale ribelle con i capelli talmente lunghi che il comitato scolastico ha deciso di offrire per la sua chioma la modica cifra di un milione di yen, praticamente una taglia a chi glieli... taglia. Le sue due occupazioni principali sono sbirciare negli spogliatoi femminili e massacrarsi di botte con i vari club scolastici. Complimenti: sono praticamente undici anni di bernoccoli e ammaccature, ma il buon Kotaro continua a restare in piedi.

Ma c'è anche qualcun altro che continua a restare in piedi da oltre un decennio, e per la precisione da ben quindici anni: si tratta del solito mobile-suit conosciuto da tutti, e dato che i fan

Monkey Punch autografa Mitico! Foto: Daviddi

E' solo da qualche mese che sono entrata a far parte ufficialmente della Star Comics come 'assistente di redazione', dopo aver collaborato fin dagli esordi come letterista e adattatrice: era d'obbligo, quindi, la partecipazione all'ormai mitico Salone di Lucca. Il risultato? Be', una mezza tragedia! Perché mezza? Perché nonostante tutto siamo più che soddisfatti dei consensi ottenuti. Purtroppo entrare nel Palazzetto è stata una vera impresa per tutti (noi compresi!), ma l'appuntamento con Monkey Punch è riuscito davvero bene! Tutti aspettavano con ansia di sfogliare il primo numero di **Mitico**. *Monkey Punch è davvero una persona straordinaria e disponibile, è simpatico… almeno quanto il suo* **Lupin III**! *Il prossimo appuntamento con Lucca è previsto per novembre: speriamo solo che tutti i problemi di organizzazione per quella data siano solo un triste ricordo.*

Sabrina Daviddi

rebbero troppa ressa sulle scalinate!) e ci prepariamo per la conferenza. Un vero successo! La vostra passione per **Lupin III** non vi ha tradito e le domande sono fioccate a getto continuo! Interprete d'eccezione, nonché ombra di Monkey Punch per tutto il soggiorno italiano, la nostra preziosissima traduttrice, intervistatrice, corrispondente Rie Zushi. Saltano, nostro malgrado, tutte le proiezioni che avevamo in programma. Ultima doccia fredda: chi lascia il Palazzetto per visitare una delle tensostrutture non può farvi rientro.

Domenica 20 marzo - Monkey Punch ritarda la partenza e trascorre tutta la mattinata al Palazzetto per autografare le copie di **Mitico**. Nel primo pomeriggio è già tempo di saluti: i nostri ospiti si apprestano a volare verso Tokyo, il nostro boss Giovanni Bovini e l'insostituibile Vania Catana tornano a Perugia dopo aver esaurito per l'ennesima volta tutte le novità, e anche noi, dopo un ultimo giro per gli stand, puntiamo dritti verso Bologna.

Kappa boys

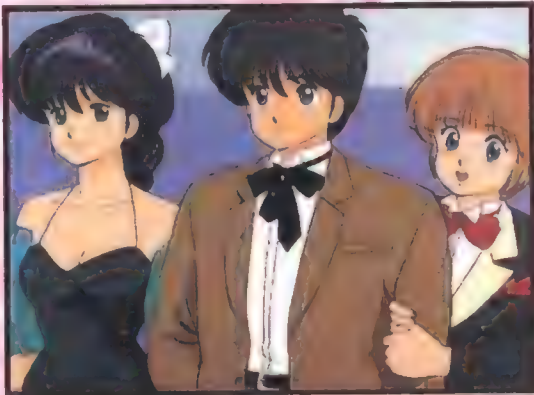
Monkey Punch e Andrea Dentuto (sosia di Lupin III). Foto: Daviddi

Per la seconda volta la **Kappa Petizione** *è approdata nella cittadina toscana, dove è nata ufficialmente lo scorso novembre. In questi mesi si è molto parlato della nostra protesta, dell'utilità (per alcuni) o dell'inutilità (per altri) di condurre una simile battaglia che rischia di morire nei pregiudizi di un numero sempre crescente di filoberlusconiani, ma noi tiriamo avanti comunque, specialmente ora che il traguardo iniziale delle diecimila firme è così vicino. La scena politica è mutata, i pregiudizi non sono morti, e pochi, pochissimi giornalisti dimostrano di parlare con cognizione di causa. Che i loro interventi approdino su riviste, quotidiani o programmi televisivi, poi, non sembra importare molto. E così veniamo bombardati dalla logorrea di* **Gaia De Laurentiis**, *che senza ritegno alcuno sentenzia:* «Fumetti acquistati da milioni di ragazzi che passano inosservati sotto gli occhi dei genitori perché in copertina c'è una ragazzina con gli occhi a palla che assomiglia tanto a *Candy Candy* o *Heidi* dei cartoni animati. In realtà all'interno ci sono cose che non potete neanche immaginare: sono i manga erotici, i fumetti sexy giapponesi, la nuova invenzione del Sol Levante che sta invadendo l'Europa.» *Se qualcuno dubita ancora della qualità dei servizi di* Target *(Canale 5, of course), aspetti di sentire l'intervento di* **Milo Manara** *(autore italiano che ha fatto del fumetto erotico la sua bandiera):* «In Giappone i fumetti sono organizzati con sistemi molto simili a quelli della produzione industriale: in Giappone, cioè, esistono grandi studi di cui fanno parte disegnatori e sceneggiatori, che sono in grado (attraverso anche l'aiuto del computer) di sfornare un certo numero di storie ogni settimana, che poi andranno in tutto il mondo. In Europa, invece, abbiamo conservato molto di più l'aspetto artigianale, per cui il nostro disegnatore di fumetti è una figura solitaria che lavora al proprio tavolo e che esprime le propri fantasie sul disegno, e non quello che più o meno il mercato potrebbe aspettarsi.» *Se a tutto questo sommiamo che le immagini trasmesse presentavano quasi esclusivamente sequenze animate, c'è da chiedersi veramente se in Italia si conosca la differenza tra manga e anime.*

Passiamo alla carta stampata per sottolineare un breve articolo di **Stefania Miretti** *dal titolo emblematico: Il caso - Imitazioni pericolose. Pubblicato su "La Stampa", dopo una lunga premessa si arriva finalmente al nocciolo della questione:* «Eppure, dopo aver assistito alla proiezione di *The program*, quattro ragazzi sono rimasti maciullati sull'asfalto. […] E persino dietro il giallo americano delle due pattinatrici ci potrebbero essere quei cartoni animati giapponesi, dove si racconta la rivalità tra atlete che trascende in odio e si concretizza in agguati e trappole feroci. Nel dubbio, e non figurando *The program* nell'elenco delle cento principali opere dell'ingegno, non sarebbe meglio accogliere l'invito alla responsabilità rivolto ieri dal Coordinamento Genitori alla società che distribuisce il film, e serenamente metter mano alle forbici?» *Ancora tagli, censure, ricerca di un capro espiatorio, un colpevole da demonizzare.*

Un vero e proprio caso nazionale è scoppiato con la

Orange Road © Matsumoto/Shueisha/Toho

Ken il guerriero © Bronson/Hara/Shueisha/Toei Doga

soppressione del cartone animato Ken il guerriero. *Scrive* ***Maurizio Bologni*** *sulle pagine de "La Repubblica":* «Immagini forti, troppo violente. Così, le mamme hanno protestato e la TV privata Rete 37 di Firenze ha sospeso la fortunata serie. I ragazzi però non ci stanno e hanno organizzato la controffensiva. Hanno promosso alcune petizioni nelle scuole della toscana per chiedere che *Ken il guerriero* torni a far strage di cattivi. Per loro è un eroe buono, il vendicatore giusto. Contestano che dallo schermo arrivi un messaggio poco educativo o negativo. E' guerra, dunque, tra genitori e figli. [...] Contro Ken, le mamme si sono mosse dalla Toscana, ma anche dalla Liguria e dal Lazio, dove arrivano le onde di Rete 37. Hanno telefonato e scritto alla sede della TV, hanno raccolto firme per il garante dell'editoria, una rappresentanza si è rivolta al Maurizio Costanzo Show. Alla fine la direzione dei programmi di Rete 37 ha deciso di autocensurarsi e ha sospeso il telefilm violento.» *A proposito della protesta degli studenti toscani (istituto tecnico industriale "Sarrocchi" a Siena e "Roncalli" a Poggibonsi) ha parlato anche* ***Augusto Mattioli*** *su "L'Unità":* «Non pochi ragazzi non nascondono la propria delusione per la sospensione. "*Ken il guerriero* - dicono alcuni - è uno che vuole mettere in sesto le sorti del mondo. Certo è una storia un po' stupida, però..." Però resta da capire il motivo per il quale ne sono così affascinati e così presi tanto da raccogliere in poco tempo decine di firme per vedere altri episodi. Alcuni riconoscono che in effetti nel fumetto giapponese la violenza è molto forte. Ma aggiungono: "Ci sono dei film che vengono trasmessi in ore più accessibili a tutti molto più violenti di Ken. In fin dei conti questo è solo un cartone e niente di più."»

Ben altro taglio riserva "L'Indipendente". «I bambini di Siena rivogliono *Ken il guerriero*, l'eroe che con la sua spada atomica, fino a pochi giorni fa faceva a pezzettini i cattivi. [...] Ma i piccoli utenti del piccolo schermo si sono organizzati e stanno promuovendo una raccolta di firme nelle scuole elementari di Siena e provincia per ottenere il ritorno del loro sanguinario eroe. *Ken il guerriero* è un giustiziere dell'era post-atomica che uccide, in maniera molto violenta e crudele, i malavitosi per riportare l'ordine nella società. Ai nemici di Ken spettano fini orribili, degne del miglior genere splatter: sventrati con la mannaia atomica, decapitati tra mille schizzi di sangue, impalati sull'alabarda computerizzata e così via. Proprio la crudezza delle scene che ogni giorno invadeva le case dei senesi ha spinto mamme e papà, preoccupati per l'influenza che un tale spettacolo può avere sui loro figli, a far sospendere la trasmissione del cartone. Ma i genitori, e tantomeno i responsabili della TV locale, non si aspettavano di suscitare le ire di tanti piccoli *Ken il guerriero*.» *Il pezzo non è firmato, e forse è meglio così. Un solo appunto: come illustrazione avrebbero potuto usare un fotogramma di* Ken, *invece di* 3x3 Occhi, *che con l'opera di Bronson & Hara non ha nulla a che spartire, come le mannaie atomiche e le alabarde computerizzate!*

Le proteste che hanno coinvolto Rete 37 sono molto indicative e dimostrano quanto l'unione faccia la forza. La programmazione di Ken il guerriero *è infatti ripresa, e l'emittente si è vista costretta a mantenere persino l'orario inalterato. Siamo sempre più convinti che la nostra petizione possa raggiungere qualche piccolo traguardo, specialmente per quanto riguarda le piccole emittenti locali. Chiudiamo questo viaggio adrenalinico attraverso la stampa italiana con due interventi che ci riguardano direttamente. Il primo è un lunghissimo articolo di* ***Stefano Ferrio*** *apparso su "Il Giornale di Vicenza", di cui riportiamo un breve estratto:* «Anche a Vicenza alcuni ragazzini, animati da grande passione per periodici come **Kappa Magazine**, **Neverland** e **Orange Road**, hanno aderito a quest'iniziativa che in ambito nazionale è sostenuta dalla Star Comics. [...] Soprattutto teen-ager ancora privi di licenza media, i vicentini coinvolti in prima persona nella raccolta di firme ostentano la mite fermezza di chi si sente sicuro della propria battaglia. Federico Pagello, per esempio, III B della media Maffei, farebbe la gioia di un regista come Spielberg: educato, preciso, pronto a far decollare la fantasia non appena la conversazione entra nel vivo e si comincia a parlare di eroi manga, robot, magie e intrecci amorosi. [...] Enrico Pagello, padre di Federico, e come il figlio appassionato di fumetti, è perfettamente d'accordo: "Mi interessano determinate scuole di disegno giapponese. Per esempio apprezzo il realismo di *Orange Road*, una serie che trovo ricca di valori educativi, di modelli con cui i giovani lettori possono confrontarsi. Perciò approvo la campagna di firme anticensura lanciata da questi ragazzi." Andrea Marchetto, 13 anni, è alunno della stessa III B di Federico [...] "Su questa difesa della cultura giapponese abbiamo trovato concordi tutti i nostri compagni di classe, che hanno firmato la sottoscrizione. Anche qualche insegnante si è dichiarato d'accordo."» *Nel ringraziare ancora una volta gli amici vicentini, siamo vicini a due ragazzi di Vigevano (PV),* ***Andrea Spacca*** *ed* ***Ernesto Melis****, che non sono purtroppo riusciti a fare altrettanto nella loro scuola.* «Non siamo stati capiti in consiglio d'istituto, organo che ha negato la possibilità di far girare per le classi, durante le ore di lezione, i fogli per la raccolta delle firme.» *Coraggio, ragazzi, continuate a provare, magari battendo una strada meno istituzionale. Distribuite i moduli nelle varie classi e vedrete che si riempiranno di firme passando 'clandestinamente' di banco in banco. Siamo in chiusura, la parola a* ***Luca Raffaelli*** *che intervista su "Il Venerdì di Repubblica" una nostra vecchia conoscenza:* «Il titolo originale? *Orange Road*, ma in tivù è diventato *E' quasi magia Johnny*. Il vero nome di Johnny è Kyosuke, e quello di Tinetta, Hikaru. Una scena in cui la ragazza appoggia la testa sulla spalla di lui è stata censurata, eppure la si può vedere nel corso della sigla cantata da Cristina D'Avena: infine alcuni tagli hanno portato via anche dieci minuti di un solo episodio, snaturandolo. Sono queste alcune delle circostanziate accuse che gli appassionati di cartoni giapponesi rivolgono alla responsabile delle trasmissioni per ragazzi della Fininvest. Alessandra Valeri Manera. E lei così si difende: "Se in Giappone la censura è una questione di centimetri, per noi è un problema di gusto. A volte i loro cartoni presentano scene di nudo che noi non possiamo presentare nelle ore pomeridiane. Vogliamo assolutamente evitare che un bambino venga turbato da ciò che vede sulle nostre reti, e per questo chiediamo aiuto a un gruppo di psicoterapeuti: è meglio la protesta di un appassionato che quella di un genitore."» *E' la fine? No, è solo l'inizio.*

Kappa boys

Orange Road © Matsumoto/Shueisha/Toho

MONDO STAR COMICS

Gli ultimi numeri di *Mondo Star Comics* sono stati evidentemente all'insegna del settore giapponese della nostra casa editrice. Il grande anticipo a cui siamo costretti per l'impaginazione di questa rubrica, infatti, ha penalizzato tutte le uscite americane di marzo/maggio, di cui ignoravamo persino noi l'esistenza. Recuperiamo oggi, passando in rassegna tutti i nuovi supereroi della nostra scuderia.

Le vendite di **Image** hanno raggiunto livelli da record. Gli eroi dei più grandi autori americani contemporanei (Todd McFarlane, Jim Lee, Erik Larsen, Rob Liefeld...) hanno trionfato anche nel nostro paese, guadagnandosi un secondo mensile (e potremmo anche continuare con un terzo...) e uno strepitoso **Speciale Zero**! Altri straordinari artisti provenienti da Marvel e DC Comics stanno per realizzare i propri sogni con la Image: ne vedremo presto delle belle!

Intanto scopriamo i supereroi **Ultraverse** (della stessa Malibu che generò **Spawn** & C.), che hanno fatto la loro comparsa sulle pagine dell'omonimo mensile e su quelle del nuovo **Star Magazine**. Il primo numero di **Ultraverse** è stato letteralmente divorato dal pubblico intervenuto al Salone di Lucca: **Prime**, **Mantra** e **Solution** sembrano destinati a grandi successi. Grandioso e imperdibile è anche **Rune**, che ha segnato il passaggio alla Ultraverse di Barry Windsor-Smith: il nuovo **Star Magazine** non poteva trovare certamente miglior testimone!

I supereroi, infine, hanno trovato casa anche tra le fila Dark Horse. Quella del **Comics' Greatest World** è una produzione editoriale che non ha generato sempre buoni serial, ma alcuni sono davvero invitanti e meritavano di essere conosciuti e apprezzati anche nel nostro paese. Un mondo nuovo che vi invitiamo a scoprire in uno speciale in uscita a maggio, di cui parliamo meglio nella colonna a fianco.

Prima di chiudere, per una volta parliamo finalmente anche di fumetto italiano. Stimolata dal successo di **Lazarus Ledd**, la Star Comics ha già messo in cantiere una nuova serie popolare, intitolata **Hammer**, che dovrebbe esordire in edicola la prossima primavera. Ideata dallo staff di *Full Moon* (Stefano Vietti, Luigi Simeoni...), la storia affronta il tema della fantascienza, genere caro a noi tutti.

Kappa boys

GLI SPECIALI DI MAGGIO!

Per questo mese lo spazio dedicato alle novità future lascia il posto alla presentazione di alcuni speciali usciti tra aprile e maggio. Tre volumi che meritano di entrare nella collezione di qualsiasi appassionato di fumetti. Cosa bolle in pentola? tornerà dal prossimo mese con le prime novità editoriali targate autunno '94.

• STORIE DI KAPPA 4 - ORION 2

Masamune Shirow è un autore insuperabile, che ha fatto del genere cyberpunk il suo campo di battaglia. Appleseed e Squadra speciale Ghost sono due successi universalmente riconosciuti e con ***Orion*** *è riuscito a coinvolgere persino i più scettici. Forze ultraterrene, magie rituali ed evocazioni demoniache. Mostri lovecraftiani, cyborg esoterici e guerrieri paranormali. La saga di Seska si conclude in questo secondo colossale, distruttivo, cervellotico speciale a fumetti! Non mancate!*

• SPECIALE IMAGE ZERO

Gli autori più amati del panorama americano che hanno stravolto le regole dei comics! I nuovi supereroi che hanno strappato lettori alle storiche case editrici USA, tutti contenuti in uno strepitoso volume! Le origini inedite di ***WildC.A.T.S.***, ***Brigade***, ***Vanguard***, ***Ciberforce*** *e* ***Stormwatch***.

• SPECIALE X

Anche la Dark Horse scende in campo con un intero universo supereroico: ***Comics' Greatest World****. Le città di Arcadia, Golden City, Steel Harbor e Vortex ospiteranno le avventure di nuovi grandi eroi dai poteri inimmaginabili. Per iniziare, godetevi il primo di due speciali che presenteranno serial come* ***Vortex*** *(Stradley & McLeod) e* ***X*** *(Prosser, Warner & Bradstreet).*

NOVITÀ • GIUGNO • NOVITÀ • GIUGNO • NOVITÀ • GIUGNO • NOVITÀ

KAPPA MAGAZINE 24

Negli ultimi mesi l'umorismo demenziale di **Compiler** ha stregato tutti i lettori: godetevi quindi un doppio episodio che ha per protagonista l'invadente padre di Nachi e Toshi! In **Oh mia dea**, intanto, continuano gli scontri tra Keiichi, Belldandy, Urd e... Marller. Penultimo appuntamento con la guerra senza tregua di **Gundam F-91**, mentre in **Anime** intuiamo la doppia identità di Kia Asamiya in una strepitosa intervista/scoop!

STARLIGHT 21

Kyosuke è in ospedale con un braccio rotto, ma non gli mancano comunque le attenzioni di Madoka e Hikaru. In **Orange Road** le sorprese non mancano mai: ecco a voi la versione su carta dell'episodio TV **Viaggio nel passato**.

NEVERLAND 15

Preparate i fazzoletti, perché questo è uno dei numeri più drammatici della fortunata serie di Masakazu Katsura. Quale protagonista lascerà per sempre le pagine di **Video Girl Ai**? A giugno la triste risposta!

ACTION 8

Speedwagon è morto e il nuovo JoJo si prepara a vendicarlo. Streitzo, però, è un avversario duro da sconfiggere e ha un potere rigenerante davvero sorprendente! **Le bizzarre avventure di JoJo** atto secondo: inizia la guerra contro i nazisti!

MITICO 3

Incredibili trasformismi, trucchi degni del più grande prestigiatore, la rivalità tra l'ispettore Zenigata e Alf Resko, l'abilità di Jigen e Goemon, il fascino di Fujiko, l'umorismo di Monkey Punch: **Lupin III** è l'evento editoriale del 1994! Attenzione alle edizioni pirata: controllate che ci sia il marchio Star Comics!

TECHNO 2

Dopo l'atroce morte dell'ispettore Lisker e la relativa distruzione dell'Unità G-II, la sede centrale dell'Agenzia Cronos decide di spostare la sua attenzione sul distaccamento di Tokyo. Nuovi problemi per il povero Sho Fukamachi, quindi, dato che dal nulla appare il potentissimo **Guyver III**!

YOUNG 1

Centinaia di lettere hanno chiesto la nascita di un mensile dedicato a **3x3 Occhi**, la serie di Yuzo Takada esplosa sulle pagine di **Kappa**. Un nuovo inizio per Pai e Yakumo, l'origine dei triclopi, un mostruoso avversario, e (nella parte redazionale) un appuntamento con il cinema fantastico internazionale!

3x3 Occhi © Takada/Kodansha

STARMAGAZINE 45

Barry Windsor-Smith è un maestro universalmente riconosciuto e il suo **Rune** un autentico capolavoro! Appassionatevi con le gesta dell'antico e vorace vampiro di energie, quindi, ma non perdete d'occhio Bethany, Danny, Jack, Jasmine e Nathan, ovvero i protagonisti di **John Byrne's Next Men**!

IMAGE 8

Si conclude la prima minisaga della **Cyberforce** di Marc Silvestri, con incredibili e inquietanti rivelazioni parentali. Cala il sipario anche sui **WildC.A.T.S.** di Jim Lee mentre inizia un breve serial di Liefeld imperniato su **Diehard**.

SPAWN & SAVAGE DRAGON 3

Due grandi autori per un grande **Spawn**: Alan Moore & Todd McFarlane assieme per una stupenda storia tra il fantasy e l'avventuroso. Inoltre il **Savage Dragon** di Larsen contro il nuovo Super Patriota e si intrecciano le trame di **Union**.

ULTRAVERSE 3

Un nuovo universo di supereroi! **Prime** combatte una battaglia privata contro la criminalità. Magia e tecnologia in **Mantra**, dove il protagonista si incarna in un corpo femminile. **Solution**, infine, vede all'opera Lela Cho e i suoi ipertecnologici mercenari.

LAZARUS LEDD 12

Independence Day (disegni di Gennari) vede Larry impegnato con l'Indian Liberation Front, gruppo estremista che rivendica i diritti dei pellerossa, durante le elezioni del sindaco di New York.

GAME OVER

Eh sì, sono proprio graziose le nostre eroine con questi vestitini da combattimento, soprattutto Sailormoon.
© Takeuchi/Kodansha/TV Asahi/Toei Doga

Eccoci qui finalmente! Dopo qualche mese di assenza torna **Game Over**, e io sono pronto a parlarvi di un giochino carino, senza troppe pretese, il seguito di un altro già citato sulle pagine di **Kappa** (nel numero 18). Di cosa sto parlando? Ma del secondo gioco di **Sailormoon.**

SAILORMOON-R

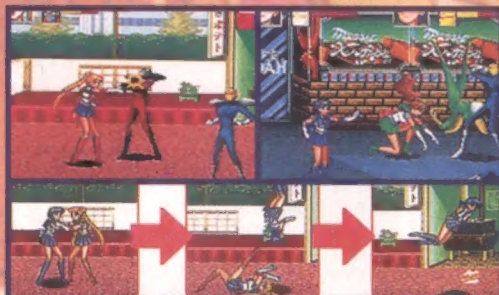
La storia prende spunto dalla seconda serie delle supereroine in gonnella (a proposito la R del titolo sta per *ribbon* - nastro). Questo nuovo capitolo è stato progettato dalla Bandai, a differenza del primo che era opera della Angel (sottocasa di produzione della Bandai). Il disegno dei personaggi e le animazioni non sono cambiati rispetto alla versione precedente e anche la struttura del gioco è rimasta pressoché inalterata (il solito *beat'em-up* a scorrimento orizzontale). Questa volta, però, le nostre fanciulle non sono sole in questo gioco duro, ma coadiuvate da un nuovo personaggio: Chibiusa, una bambina dai capelli rosa e stranamente somigliante a Usagi (chi è Usagi? Ma come! E' lei! L'unica, la sola e inimitabile Sailormoon!). Se volete giocare con il livello di difficoltà ultra facile, non dovrete fare altro che selezionare il nome della rosa bambina nello schermo dei titoli e risolvere il gioco in men che non si dica. Questa volta le *Sailor senshi* hanno a disposizione più mosse speciali e varie combinazioni. Giocando in due, le donzelle sono in grado di fare mosse combinate, prendendosi per mano e lanciandosi a vicenda contro gli avversari (mi stavo dimenticando, il gioco è per il Super Nintendo). I comandi sono leggermente cambiati per via dell'aggiunta di nuovi colpi speciali: il pulsante B per saltare, Y (se mantenuto premuto) serve a caricare e a lanciare l'arma speciale, X aziona l'arma speciale definitiva (quella che distrugge tutto quello che si trova sullo schermo. Attenzione: ne avete solo due a disposizione, a meno che non troviate il *power up* a forma di fiocco), A aziona la terza arma il cui unico difetto è quello di togliere parte della vostra energia (non mi sembra un difetto da poco, vero?), infine c'è l'immancabile croce direzionale per gli spostamenti. Gli stessi comandi valgono anche per Chibiusa. Se poi vi stufate di picchiare i cattivi e volete che ne so, malmenare la vostra compagna Sailormercury, niente paura! Non dovete fare altro che procurarvi il solito amico e selezionare la sezione di gioco 'uno contro l'altro'. In questo caso i comandi subiscono alcune variazioni: B per saltare, Y per menare, X per calciare selvaggiamente e per effettuare delle prese, A per i colpi segreti e in combinazione con la croce direzionale per i super attacchi mortali e infine, i tasti R e L per la difesa. Tranne che per l'aggiunta di un personaggio in più e per gli incontri uno contro l'altro, il gioco rimane simile alla precedente versione, sinceramente era possibile fare di più, magari aggiungendo anche Tuxedo Kamen (lo 'smoking mascherato' che altri non è che Mamoru Chiba, ovvero l'amore 'poco segreto' di sailormoon) o perlomeno la Bandai poteva sforzarsi di cambiare la grafica, ma questo non importa poi tanto, visto che il gioco è comunque carino e presenta molte digitalizzazioni vocali ben riuscite.

Per concludere, vi illustrerò due trucchetti per divertirvi di più con il primo gioco di Sailormoon (quello che ho recensito nel numero 18 di **Kappa Magazine**... ricordate vero? No? Ma come, ve l'ho menzionato anche parecchie righe fa!).

Come giocare contemporaneamente con lo stesso personaggio? Basta mantenere premuti i pulsanti L e R e selezionare il gioco a due, premere start ed ecco fatto: ora potete scegliere anche lo stesso personaggio, contenti?

Come selezionare il livello di difficoltà *nakayoshi*, ovvero più facile di così non si può? Bene, mantenete premuto X e contemporaneamente selezionate lo schermo delle opzioni: e come per magia la voce di una bambina (sicuramente Chibiusa) grida la parola *nakayoshi* ('amico del cuore', e per chi non lo sapesse, anche il titolo della rivista di 'mamma' Kodansha che pubblica i fumetti di **Sailormoon**) e così quando inizierete a giocare, vedrete che tutto sarà più facile.

Anche per questo mese ho terminato, quindi non mi resta che salutarvi. Ciao.

Andrea Pietroni

Qui sopra, due momenti di azione in cui vediamo le combattive Sailor senshi fare a pezzi i nemici. L'altra immagine descrive invece l'attacco combinato, possibile da attuare selezionando il gioco a due.
© Takeuchi/Kodansha/TV Asahi/Toei doga